

Det Nye COMPUTER

Uafhængigt Amiga-magasin

9. årgang nr.3
25. februar -
31. marts 1993
Pris kr. 36

AMAX-II Plus:

Suveræn Mac-emulator
på din Amiga!

Nye tider med PCMCIA:
Udvid Amiga
med kreditkort!

I Danmark:
Verdens største
DEMO-party!

Gør det selv:
Lav dit eget BBS

Musikkonkurrence!

Lav musik og vind
præmier for
over kr. 22.000!



5 708890 000302

TEST AF ALLE NYE PC OG AMIGA-SPILE!

BETAFON APS

**VI HAR STADIG ALLE
AMIGA MODELLERNE
TIL DANMARKS
BILLIGTESTE PRISER**

A500 PLUS 2995,-

INCL. INTERSPREAD, INTERMOD, INTERBASE,
OUTRULIN, ELKOP, OG INTERNATIONAL SOCCER

AMIGA 1200

TIL DEN HELT RIGTIGE PRIS

1960 MULTISYNC 3295,-
SK/ERM M/ADAPTOR TIL A500(+)/A600/A1200/A4000

**FÅ INSTALLERET KICKSTART I.3 SAMT EN OMSKIFTER
SÅ DU BÅDE KAN SPILLE GAMLE OG NYE SPIL**

PRIS INCL. MONTERING KUN

A600 / A600 HD 795,-

A500 PLUS 700,-

LØSE KICKSTART-OMSKIFTERE

A500(+)/A2000 295,-

A600 / A600 HD 295,-

LØS KICKSTART I.3 257,-

BRYD LYDMUREN

MED CLARITY 16-BIT STEREO SAMPLER

Kr. 1195,-

- 16-bit stereo sampler og 6-kanals CD-kvalitet
- Indbygget 40-kanals FM (FM-in og FM-out)
- Tilsluttes både serielt og parallelt
- 2 disketter fyldt med software

HÅND SCANNER

ALFASCAN-A

1095,-

- 16 GRÅTONER
- 400 DPI OPLØSNING
- INCL. SOFTWARE

ALFASCAN PLUS

1699,-

M/OCR-SOFTWARE

2995,-

- 256 GRÅTONER
- 400 DPI OPLØSNING
- INCL. SOFTWARE

OCR-SOFTWARE

1695,-

**OVERSÆTTER INDSCANNET
TEKST TIL ASCII-FORMAT**

ACCELERATOR-KORT

**FØLGENDE KORT PASSER
TIL A500/A500+/A2000**



ADDSPEED 14.28 MHz 1795,-
BUZZARD 14.28 MHz 2195,-
• PLUGGS TIL 6 MB RAM

VXL-30 KORT

- 10 MHz 128 K RAM
- 15 MHz 128 K RAM
- 20 MHz 128 K RAM
- 25 MHz 128 K RAM
- 30 MHz 128 K RAM
- 35 MHz 128 K RAM
- 40 MHz 128 K RAM
- 45 MHz 128 K RAM
- 50 MHz 128 K RAM
- 55 MHz 128 K RAM
- 60 MHz 128 K RAM
- 65 MHz 128 K RAM
- 70 MHz 128 K RAM
- 75 MHz 128 K RAM
- 80 MHz 128 K RAM
- 85 MHz 128 K RAM
- 90 MHz 128 K RAM
- 95 MHz 128 K RAM
- 100 MHz 128 K RAM
- 105 MHz 128 K RAM
- 110 MHz 128 K RAM
- 115 MHz 128 K RAM
- 120 MHz 128 K RAM
- 125 MHz 128 K RAM
- 130 MHz 128 K RAM
- 135 MHz 128 K RAM
- 140 MHz 128 K RAM
- 145 MHz 128 K RAM
- 150 MHz 128 K RAM
- 155 MHz 128 K RAM
- 160 MHz 128 K RAM
- 165 MHz 128 K RAM
- 170 MHz 128 K RAM
- 175 MHz 128 K RAM
- 180 MHz 128 K RAM
- 185 MHz 128 K RAM
- 190 MHz 128 K RAM
- 195 MHz 128 K RAM
- 200 MHz 128 K RAM
- 205 MHz 128 K RAM
- 210 MHz 128 K RAM
- 215 MHz 128 K RAM
- 220 MHz 128 K RAM
- 225 MHz 128 K RAM
- 230 MHz 128 K RAM
- 235 MHz 128 K RAM
- 240 MHz 128 K RAM
- 245 MHz 128 K RAM
- 250 MHz 128 K RAM
- 255 MHz 128 K RAM
- 260 MHz 128 K RAM
- 265 MHz 128 K RAM
- 270 MHz 128 K RAM
- 275 MHz 128 K RAM
- 280 MHz 128 K RAM
- 285 MHz 128 K RAM
- 290 MHz 128 K RAM
- 295 MHz 128 K RAM
- 300 MHz 128 K RAM
- 305 MHz 128 K RAM
- 310 MHz 128 K RAM
- 315 MHz 128 K RAM
- 320 MHz 128 K RAM
- 325 MHz 128 K RAM
- 330 MHz 128 K RAM
- 335 MHz 128 K RAM
- 340 MHz 128 K RAM
- 345 MHz 128 K RAM
- 350 MHz 128 K RAM
- 355 MHz 128 K RAM
- 360 MHz 128 K RAM
- 365 MHz 128 K RAM
- 370 MHz 128 K RAM
- 375 MHz 128 K RAM
- 380 MHz 128 K RAM
- 385 MHz 128 K RAM
- 390 MHz 128 K RAM
- 395 MHz 128 K RAM
- 400 MHz 128 K RAM
- 405 MHz 128 K RAM
- 410 MHz 128 K RAM
- 415 MHz 128 K RAM
- 420 MHz 128 K RAM
- 425 MHz 128 K RAM
- 430 MHz 128 K RAM
- 435 MHz 128 K RAM
- 440 MHz 128 K RAM
- 445 MHz 128 K RAM
- 450 MHz 128 K RAM
- 455 MHz 128 K RAM
- 460 MHz 128 K RAM
- 465 MHz 128 K RAM
- 470 MHz 128 K RAM
- 475 MHz 128 K RAM
- 480 MHz 128 K RAM
- 485 MHz 128 K RAM
- 490 MHz 128 K RAM
- 495 MHz 128 K RAM
- 500 MHz 128 K RAM
- 505 MHz 128 K RAM
- 510 MHz 128 K RAM
- 515 MHz 128 K RAM
- 520 MHz 128 K RAM
- 525 MHz 128 K RAM
- 530 MHz 128 K RAM
- 535 MHz 128 K RAM
- 540 MHz 128 K RAM
- 545 MHz 128 K RAM
- 550 MHz 128 K RAM
- 555 MHz 128 K RAM
- 560 MHz 128 K RAM
- 565 MHz 128 K RAM
- 570 MHz 128 K RAM
- 575 MHz 128 K RAM
- 580 MHz 128 K RAM
- 585 MHz 128 K RAM
- 590 MHz 128 K RAM
- 595 MHz 128 K RAM
- 600 MHz 128 K RAM
- 605 MHz 128 K RAM
- 610 MHz 128 K RAM
- 615 MHz 128 K RAM
- 620 MHz 128 K RAM
- 625 MHz 128 K RAM
- 630 MHz 128 K RAM
- 635 MHz 128 K RAM
- 640 MHz 128 K RAM
- 645 MHz 128 K RAM
- 650 MHz 128 K RAM
- 655 MHz 128 K RAM
- 660 MHz 128 K RAM
- 665 MHz 128 K RAM
- 670 MHz 128 K RAM
- 675 MHz 128 K RAM
- 680 MHz 128 K RAM
- 685 MHz 128 K RAM
- 690 MHz 128 K RAM
- 695 MHz 128 K RAM
- 700 MHz 128 K RAM
- 705 MHz 128 K RAM
- 710 MHz 128 K RAM
- 715 MHz 128 K RAM
- 720 MHz 128 K RAM
- 725 MHz 128 K RAM
- 730 MHz 128 K RAM
- 735 MHz 128 K RAM
- 740 MHz 128 K RAM
- 745 MHz 128 K RAM
- 750 MHz 128 K RAM
- 755 MHz 128 K RAM
- 760 MHz 128 K RAM
- 765 MHz 128 K RAM
- 770 MHz 128 K RAM
- 775 MHz 128 K RAM
- 780 MHz 128 K RAM
- 785 MHz 128 K RAM
- 790 MHz 128 K RAM
- 795 MHz 128 K RAM
- 800 MHz 128 K RAM
- 805 MHz 128 K RAM
- 810 MHz 128 K RAM
- 815 MHz 128 K RAM
- 820 MHz 128 K RAM
- 825 MHz 128 K RAM
- 830 MHz 128 K RAM
- 835 MHz 128 K RAM
- 840 MHz 128 K RAM
- 845 MHz 128 K RAM
- 850 MHz 128 K RAM
- 855 MHz 128 K RAM
- 860 MHz 128 K RAM
- 865 MHz 128 K RAM
- 870 MHz 128 K RAM
- 875 MHz 128 K RAM
- 880 MHz 128 K RAM
- 885 MHz 128 K RAM
- 890 MHz 128 K RAM
- 895 MHz 128 K RAM
- 900 MHz 128 K RAM
- 905 MHz 128 K RAM
- 910 MHz 128 K RAM
- 915 MHz 128 K RAM
- 920 MHz 128 K RAM
- 925 MHz 128 K RAM
- 930 MHz 128 K RAM
- 935 MHz 128 K RAM
- 940 MHz 128 K RAM
- 945 MHz 128 K RAM
- 950 MHz 128 K RAM
- 955 MHz 128 K RAM
- 960 MHz 128 K RAM
- 965 MHz 128 K RAM
- 970 MHz 128 K RAM
- 975 MHz 128 K RAM
- 980 MHz 128 K RAM
- 985 MHz 128 K RAM
- 990 MHz 128 K RAM
- 995 MHz 128 K RAM
- 1000 MHz 128 K RAM

Dansk manual

FRA KR. 1795,-

**ER DU VED AT FALDE I SØVN OVER AMIGA'ENS HASTIGHED
- SÅ INSTALLER ET VXL-30 ACCELERATOR-KORT.**

PRINTERE

SEIKOSHA SL-95C 2595,-
24-NÅLS FARVE-PRINTER

star

2 ÅRS GARANTI

9-NÅLS FARVE:
STAR LC 100 2125,-
24-NÅLS:
STAR LC 24-20 2625,-
STAR LC 24-200 2995,-
24-NÅLS FARVE:
STAR LC 24-200C 3745,-

INKJET PRINTERE:
CANON BJ-10ex 2595,-
CANON BJ-200 4195,-

**ALLE PRINTER LEVERES MED KABEL
OG FARVE-BÅND/-PATRON.**

SERIØST SOFTWARE

WSHELL	595,-
MORPH PLUS	1795,-
EASY AMOS	479,-
AMOS PROE	995,-
AREXX COMPILER	1195,-
CAN-DO v2.x	1195,-
SAS/C++	2195,-
SAS/C v6.x	2695,-
PPAGE v4.x	2195,-
PPAGE & PDRAW v3.x	2395,-
CROSS DOS v5.x	479,-
AMI-BACK v2.x	495,-

SKOTTENS SKAT 92/93

Kr. 269,-

DELUXE PAINT IV AGA

Understøtter HAM-8 (256.000 farver)



VISTA PRO 2.0 PAL

Den bedste landskabsgenerator



Directory OPUS v4.x

Kan det blive meget bedre!



Kr. 695,-

ALFA-POWER IDE-AT HardDrive

FRA Kr. 3195,-



Hvorfor investere i en harddisk????

Fordi den er hurtigere og der kan være flere informationer på.

Hvad angår hastigheden, kommer den an på selve harddisken, harddisk-kontrolleren samt din CPU i Amiga'en. D.v.s. jo hurtigere din Amiga er jo hurtigere er overførsels-hastigheden på din harddisk.

De forskellige testprogrammer til måling af overførsels-hastigheden, giver desværre forskellige resultater. Derfor skal man altid sammenligne hastigheder med samme testprogram.

Vi har testet harddiskene på en AS500 Plus med testprogrammer Sysinfo v3.01.

Begge harddiske er af typen AT/SCSI QUANTUM ELS 85MB.

Med fastmem giver det følgende:

SupraDrive SCSI 868.026 K.B/Sek

Alfa-Power AT 839.308 K.B/Sek

Uden fastmem giver det følgende:

Alfa-Power AT 640.416 K.B/Sek

ALFA-POWER

• IDE-AT KONTROLLER

• 0/2/4/6/8 MB RAM

• 0MB RAM (INSTALLERET)

42 MB QUANTUM HD 3195,-

85 MB QUANTUM HD 3595,-

127 MB QUANTUM HD 4695,-

170 MB QUANTUM HD 5295,-

2 MB RAM 800,-

Autoriseret



Commodore

værksted

ALLE

originale

Commodore

reservedele føres

AMIGA
DISKETTER
100 STK.

Kr. 399,-

Altid snelæs
af spil, joysticks
og andet tilbe-
hør på lager

Vi har over 200
spille titler på
lager

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag.
RING 3131 0273

UDVIDELSER

INTERNE RAM-UDVIDELSER

512 K.B (AS500/AS500+)

1 MB (AS500+)

1 MB (A600)

2 MB (A600/A1200)

4 MB (A600/A1200)

2/8 MB (A1200)

299,-

599,-

699,-

1395,-

2195,-

1599,-

AS500/AS500Plus

RAM-UDVIDELSER

ALFA-DATA 2/8 MB

ALFA-DATA 4/8 MB

SUPRA RX500 1/2 MB

SUPRA RX500 2/2 MB

SUPRA RX500 2/8 MB

1495,-

2295,-

1295,-

1595,-

1795,-

3.5" DISKETTE-DREV

ALFA-DATA EXTERIN

EPSON INTERN AS500(+)

699,-

695,-

BEAFON

Istedgade 79 • 116 • 1650 København V

Telefon 3131 0273 • Fax 31 31 0488

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare: Antal: Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./by: _____

Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:

Beafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye AMIGA 600 er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 **HD** med 40 MB harddisk. Og du går helt **AMOK**, når du ser de mange programmer, som vi har installeret på harddisken!



AMIGA 600 2.795,- inkl. moms • AMIGA 600 HD 4.495,- inkl. moms

AMIGA 600
STÆRK NYHED!

INDHOLD

MARTS 1993

9. årgang nr.
Forside: AmaxPlus



Amax II Plus - Macintosh emulator 16
Nu kan du selv opleve den fantastiske mac-software - på din Amiga!



Verdens største demoparty! 12
I slutningen af '92 blev der sat ny verdensrekord. Den lille nordjyske by, Års, var skueplads for en demokonference af hidtil usete dimensioner.

Når Amigaen bliver for stor 50
Hvad gør man, hvis man ikke kan have sin Amiga ved hånden når man vil skrive et brev?



Spil ind og vind! 25
Er du musikalsk og har du en Amiga, har du nu chancen for at deltage i DNC's musikkonkurrence!



Computer Hotline '93 6
Nyheder FRA hele Amiga-verden TIL dig.

Verdens største demoparty! 12
I slutningen af '92 blev der sat ny verdensrekord. Den lille nordjyske by, Års, var skueplads for en demokonference af hidtil usete dimensioner.

Amax II Plus - Macintosh emulator 16
Nu kan du selv opleve den fantastiske mac-software - på din Amiga!

Den anden virkelighed lige om hjørnet 19
"Mange vil ikke synes om det. Men det kommer, uanset om man kan lide det eller ej!", siger amerikaneren Michael Heim. Men hvad er der så der kommer?

PCMCIA - fremtidens lagermedie 20
De såkaldte PCMCIA-kort åbner et væld af muligheder, og nu kan A600 og A1200-ejere få udvidelser af næsten enhver art, i form af et kredit-kort!

Kaos og fraktaler - del 2 22
Hvordan bliver de flotte grafik-billeder dannet, og er der noget du selv kan lave?

Spil ind og vind! 25
Er du musikalsk og har du en Amiga, har du nu chancen for at deltage i DNC's musikkonkurrence!

Gå ONLINE med Amigaen 26
Lav din egen BBS! Det er ikke så svært som du tror, se selv her!

Gallery 28
Tegn et billede på din Amiga, og send det ind til os - du kan vinde op til kr. 500,- skatrefrit!

Secret Service 30
Secret Service er atter klar til at hjælpe dig i kampen mod highscores og onde monstre...

Amiga Expo '93 33
Så går det løs igen! Allertiders største og eneste Amiga-udstilling i Danmark er igen på benene i starten af april!

2-D animation 34
Hvilke programmer er gode at have, når man skal lave en animation i 2-D? Vi kigger på det.

Teknisk Brevkasse 36
Stedet hvor du får svar på dine tekniske spørgsmål.

Gameplay 37
Læs om alle de nye spil, lige her!

Games Preview 49
Velkommen til et afsnit af spillenes peep-show.

Når Amigaen bliver for stor 50
Hvad gør man, hvis man ikke kan have sin Amiga ved hånden når man vil skrive et brev?

Mailbox 54
Stedet hvor du kan starte din egen diskussion eller blande dig i en af dem, der allerede raser.

DTP-kursus, sidste del 58
Så runder vi vores desktop-kursus af for denne gang. Vær med og tryk de sidste godbidder ud af Professional Page.

Det Alternative Hjørne 60
Velkommen til en ny serie om PD-software. I modsætning til det gamle PD-Special, vil denne serie koncentrere sig om et eller to programmer ad gangen.

Apropos Virtual Reality - et ord uden mening 62
Jannik Aagerup har sig egen helt personlige mening om Virtual Reality, i denne årets første Apropos.

COMPUTER HOTLINE 93

Gold Disk Office II til lavpris

Vi har tidligere beskrevet Gold Disk Office II, som er en komplet pakke med tekstbehandling, spreadsheet, database mini DTP og præsentationsprogram i et, men nu er det blevet billigere end nogensinde før. Gold Disk har nemlig sat prisen drastisk ned til kun 500 kr. for hele bunken.

Med denne pakke kan du klare alle de mest almindelige "kontor" opgaver og programmerne er skrevet til at arbejde sammen hvis du f.eks. skal lave adresse-mærkater med tekstbehandlingsprogrammer ved hjælp af adresser fra databasen. Desuden understøtter Office Page AGFA CompuGraphic fonts og Postscript output, så du kan lave flotte præsentationer, hvis du ellers har adgang til en laserprinter.

AGA chipsæt måske til Amiga 3000

Vi har hørt rygter om, at en tredjeparts udvikler i samarbejde med Commodore er i fuld gang med at udvikle en hardware løsning, således at det bliver muligt at bruge det nye AGA chipsæt. Hvornår det i givet fald kommer, og hvad det vil koste vides ikke på nuværende tidspunkt.

Japanerne foreslår ny 3.5 tomme standard

Det japanske forbund Japan Electronic Industry Development Association foreslår en helt ny industristandard for 3.5 tomme floppydiske. Den nye standard rummer hele 21.4 MB på en enkelt 3.5" disk, og den har derfor 325 tracks per side. Den nuværende industristandard rummer til sammenligning kun 4 MB per disk. Standarden er netop poster til den internationale Standard organisation. Det er dog ikke en standard Commodore har planer om at følge.

Lav dine egne personlige T-shirts

Vi kender det alle, slippet du fik i julegave er bare alt for tamt. Løsningen er heldigvis lige om hjørnet, for et svensk firma, der kalder sig Print Promotion, har netop lanceret en helt specielt type printerpapir, med hvilken du kan stryge din udprintede grafik ud på T-shirten. Det eneste du skal have for at kunne bruge det specielle papir, er en ganske almindelig matrix-printer. Hvis du råder over en farve printer, kan du printe ud i farver, men ejere af sort/hvid printere kan også være med, de skal bare farvelægge deres udprintning i hånden med oliepastel, crayons eller spiritpenne bagefter.

Når du har lavet din grafiske illustration i Deluxe Paint, og printet det ud på Print Promotions specielle papir, finder du en nyvasket T-shirt frem, hvorefter du med et ganske almindeligt strygejern stryger grafikken på. Du skal lige være opmærksom på at du helst skal spejlvende grafikken lige før du udprinter, hvilket er særligt vigtigt, hvis du bruger tekst i din illustration.

Print Promotions papir kan naturligvis også bruges på andet end T-shirts. Slips, handsker, håndklæder, jeans, paraplyer, rygsække, huer og hatte er oplagte emner, du fremover kan give dit eget helt personlige præg.

Hvis du ikke gider bruge computeren som et designredskab, kan du i stedet nøjes med at ridse en frihåndstegning direkte på papiret. Når grafikken først er sat på, er emnet naturligvis fuldt vaskbart.

Prisen for Print Promotions papir er 79 svenske kr. for en pakke med 4 A4 ark, 1 stk. rødt karbon samt en medfølgende brugsanvisning.

Print Promotion
Kungsgatan 2, 211 49 Malmö
Sverige
Tel: 040 15 36 03 - Fax: 040 97 11 21



Amigaen som ghettoblaster

At Amigaen er ideel til musikere er der vist ikke meget tvivl om, men problemet er ofte, at de egentlige MIDI sequencer programmer (KCS mv.) kan få enhver ikke Amigakyndig musiker til at løbe skrigende væk af bare rædsel for at indse sin egen uvidenhed når der drejer sig om betjening af programmer. Det råder Dr. Ts nu lidt bod på, med deres sidste nye Boom Box (på dansk GhettoBlaster ahemmm slumkvarterssprænger).

Det er IKKE et sequencerprogram, hvor du kan bygge dine egne numre fra bunden. Boom Box er lavet til at levere en tung bund af trommer, som du selv kan spille ovenpå med dine egne instrumenter. Du har valget mellem 7 forskellige grundrytmer, der kan varieres i forskellige stilarter, og afspilningen styres gennem et brugerinterface, som ethvert 3 års barn



kender, nemlig en lad os nu tale dansk bærbar kassettebåndafspiller. Der er de almindelige knapper såsom play og spoling, og 4 volumenkontroller til de forskellige spor. Desuden kan du ved at klikke på båndet få adgang til en Remix og en Jam skærm, hvor du kan vælge den sample, der skal spilles som det 4. spor. Det bliver nemlig ikke brugt ellers, så her kan du have diverse hip hop vokaler eller lignende. Der er 50 at vælge imellem, og har du en sampler, kan du naturligvis lægge dine egne lyde ind i stedet.

Med en pris på 400 kr. kan man ikke kalde Boom Box for dyrt, og selv om det på ingen måde er et forkromet program, der kan alt hvad en studiemusiker kan begære, kan det alligevel give de relativt ukyndige en god indføring i computermusikkens verden.

68060 undervejs

Motorola er i fuld gang med den næste i rækken af processorer, og af en eller anden grund kommer den ikke til at hedde 68050, som rækkefølgen ellers lægger op til, men i stedet 68060. Grunden til dette navnerod er ikke offentliggjort, men et godt gæt er nok, at Motorola er træt af at være et "nummer" bag efter Intel, der som bekendt laver CPU'er til f.eks. PC'er. Intel var nemlig først med deres 80286, der så blev efterfulgt af Motorolas 68020. Men så smed Intel 386'eren på markedet, og det varede et godt stykke tid før Motorola kunne præstere en 68030, hvorefter Intel svarede igen med en 486. Nu står slaget lige efter at Motorola har lanceret 68040, men nu

er Intel til gengæld næsten klar med deres P5 (der af patentårsager ikke hedder 586, idet et rent tal ikke kan varemærkebeskyttes). Så kan Motorola jo overhale Intel inden om ved at kalde deres processor for 68060 efter "min er bare større end din, æv bæv princippet", og det lyder nu også til at blive lidt af en sej chip. 100 Mips (mill. instruktioner pr. sekund) i kraft af de indbyggede 2 millioner transistorer. 68060 skulle være klar sidst på året, men processorer har det med at blive lige så forsinkede som programmer.

Virtual Reality-hjelm til hjemmecomputere

Nej det er ikke april endnu, og dette er IKKE en aprilsnar. W. Industries er virkelig i fuld gang med at udvikle en virtuel reality-hjelm i letvægtsudgave. Det er meningen at den nye hjelm skal bruges sammen med en kommende 'hi-rec console', som er færdig engang i starten af 1994. Det lyder alt sammen spændende, men pulsen stiger først rigtigt når det tilføjes, at der også arbejdes på et adapter system, så VR-hjelm kan tilsluttes stort set alle computerformater. Prov engang at forestille dig hvilke muligheder en sådan VR-hjelm og en Amiga 1200/4000 kan byde på...

Flere Amiga 1200 og 600 harddiske

Hardware producenten Trilogic erklærede fornyligt, at de lancerer en serie harddiske for Amiga 1200 og Amiga 600. Der er tale om IDE-harddiske, der tilsluttes internt i computeren. Harddiskene (60MB versionen) har en boottid på omkring 7 sekunder på en Amiga 1200, og sælges de til yderst rimelige (engelske) priser. 20 MB koster 120 pund, 40 MB koster 170 pund, 60 MB koster 2000 pund, 80MB koster 250 mens 120MB kan fås for 350 pund. Ved deadline kostede et pund: 9,20 kr. Interesserede kan ringe for yderligere information hos:

Trilogic
009 44 274 691115
England

Computertræf i Horsens

Horsens Amiga-klub inviterer nu til Danmarksmesterskabet i computerspil! Så hvis du mener at du eller din computer-klub er god, har du/ I chancen for at blive dansk mester i netop dit favorit-spil! Følgende spil er helt sikkert på programmet: KickOff2, Sensible Soccer, Lotus II, Civilization, Pro Courts Tennis III, Stuntcar Racer og Vroom. Alle turneringerne foregår på Amigaer, så hvis du har mulighed for at medbringe din egen maskine, er det bærre daajlit, som man siger nu om dage. Der vil være mulighed for overnatning, og mulighed for at købe sodavand, pølser, pizza og meget andet godt til billige priser på skolen. Arrangementet løber af stablen: lørdag d. 13. kl. 12:00 og søndag d. 14. marts kl. 15:00, pris kr. 30,-. Tilmelding senest d. 6. marts! Horsens Amiga Klub c/o Peter Bleiken Hansen Åboulevarden 96, 1. th. 8700 Horsens Tlf: 75 61 49 89

Kontroludstyr til Ethernet



Hvis du er en rigtig netværksfreak bruger du naturligvis Ethernet. Når problemerne melder sig, bør du være opmærksom på 'The Twister' fra firmaet Expert. Twister er en slags netværkstester, der kan kontrollere om dit netværk fungerer tilfredsstillende, hvilket den gør ved at generere et 5 eller 10 MHz signal, der f.eks. checker om der er overensstemmelse med 10Base-T standarden for crosstalk. Fysiske defekter og skavanker ved kablet kan også detekteres med Twister. Desuden kan Twister udføre en connector test, en link status check, og en jabber test.

Expertdata
16 Rue Saint-Denis
92100 Boulogne-Billancourt
France
Tel: 009 33 10 33 1 4603 4854

Tilbehør til AMOS

Nu hvor det nye AMOS Professional (et avanceret BASIC programmeringssprog) er kommet på gaden, kan mange glæde sig over at Bruce Smith Books netop har udgivet bogen 'Mastering Amiga AMOS' skrevet af Phil South. Bogen koster 20 pund, og den er et must for alle AMOS-brugere, idet den giver en detaljeret beskrivelse af alle hovedfunktionerne i AMOS og alle de medfølgende utility programmer. Sammen med bogen følger en diskette med bogens programeksampler.

Den for AMOS programmører velkendte TOME editor er også kommet i en version 4.0. TOME er kørt fortalet et AMOS utility program, der hjælper dig med at sammensætte selvdefinerede 'tiles' (grafikbrikker), du derefter kan scrolle henover. Ved at sammensætte dit baggrundsbillede af 'tiles' sparer du værdifuld RAM. Desuden giver TOME dig 60 ekstra kommandoer til rådighed her i blandt et avanceret sæt af funktioner til at tage sig af 'collision detection'.

Tome kan fås hos:
Shadow Software
1 Lower Moor, Whiddon Valley
Barnstaple, North-Devon EX32 8NW
England
Tel: 009 44 271 23544



Tome består af en Map creator og en 'tile' editor, hvor du definerer hver dine 'tiles'.

HVORFOR KØBE PR. POSTORDRE?

Danmarks nye distributer tilbyder dig det sidste nye til de helt rigtige priser!

DAUGHTER OF SERPENTS

Der går rygter om et urgammelt dokument, hvortil der knytter sig en sælsom magt, et mystisk mord i havnekvarteret...

Når du indskrifter dig på hotellet, overrækker receptionisten dig en meddelelse... og du bliver involveret i et mysterium, der antager farlige dimensioner...

FÆRISLENDE FORTÆLLING
FREMADRAGENDE GRAFIK OG MUSIK
EN SAND CINEMATOGRAFISK
OPLEVELSE

PC **368:-**



LEMMINGS II

DEN SENSATIONELLE FORTSÆTTELSE AF DET MEST OMTALTE COMPUTERSPIL I HELE VERDENSHISTORIEN!

Før 12 lemming-stammer hen over Lemming Island på en utrolig rejse.

Lemmingerne er i knibe, og kun deres gamle talsmand og en stor bunke færdigheder kan redde dem i den længe ventede opfølgning til Lemming Sagan.

Mod Highland-lemmingerne, Space-lemmingerne, Beach Bum-lemmingerne, Cirkus-lemmingerne og mange, mange andre i deres farefulde rejse for at redde deres ø...

PC **399:-** AMIGA **298:-**



GUNSHIP 2000

I Taktisk Kommandocenter sidder alle eskadrille-flyveofficerer, spændte og klar til at gå i aktion. Du får din ordre op. Hvorfor trækker dine gutter altid de barske opgaver?

Det gælder om at være på mærkerne i nat. Målet er 20 miles bag fjendens linier. Noget af en afstand, når du stryger hen over trætoppene med 120 knob - selv i tre Apaches og to Kiowa Warriors lastet med svært artilleri og klar til angreb. Giv dig til kende, lås fast på målet og angrib! Fjenden er neutraliseret, og I kan vende hjem. Var det bare så let hver gang! Gunship 2000 markerer en milepæl indenfor spil. Opgaverne er endeløse, og grafikken en ren fornøjelse.

AMIGA **368:-**



STUNT ISLAND

Kombiner en førsteklasses fly-simulator med et helt exceptionelt Hollywood filmudstyr.

Deltag i stuntflyvnings-konkurrence med 32 udfordrende opgaver eller lad din fantasi skabe din egne actionfyldte film: Land på taget af kørende tog, flyv gennem bygninger og eksplosioner, under broer og meget mere. Vælg location - enten et af de 34 færdige sæt eller skab din egen location.

Sæt biler i gang, udløs eksplosioner, affyr missiler... du har den fuldstændige kontrol over handlingen... og optag med 8 kameraer.

Rediger til slut din film, læg lyd og musik på og tilføj optiske effekter. Nu er du klar til premiere på din egen stuntfilm.



PC **448:-**

Nærmeste forhandler oplyses på telefon: 86 24 06 33

Priserne i annoncen er vejledende.

COMPUTER HOTLINE 93



Video-effekter i massevis

Adorage er et digital video effekt program, hvilket betyder at det laver video-effekter a la dem du kender fra fjernsynet, hvor et skift imellem 2 skærm-billeder f.eks. udføres ved at det forreste billede bliver revet af skærmen, som var det et stykke papir eller et blad. Sådanne effekter kan adorage også lave, dog ikke i real-time ligesom Opalvision, men til gengæld får du hele 700 forskellige kombinationer af effekter at vælge imellem.

Adorage gør desuden brug af sit helt eget animationsformat kalder SSA (Super Smooth Animation), der efter sigende er væsentligt bedre end der f.eks. kendes fra Deluxe Paint. Den nuværende version støtter desværre ikke AGA chipsættets 256 farvemode, men det gør næstkommende version til gengæld.

Prisen på Adorage er ca. 80 pund, og yderligere information kan fås ved henvendelse hos:

Micro-Pace.

Unit 10, Perth Trading Estate
Perth Avenue, Slough, Berks
England
Tel: 009 44 753 551888



På billedet ser du effektmenuen i Adorage



Amiga 1200 opgradering klar.

Endnu før de første Amiga 1200er er kommet på hylderne i Danmark, er den første rigtige opgradering klar i udlandet. Det er Microbotics, der har begået den lille genistreg MBX1200. Den består dels af en 32 bit RAMudvidelse, der i sig selv kan øge hastigheden betragteligt, da A1200 jo kun indeholder Chip RAM fra "fødslen". Desuden er der også en 68881 coprocessor installeret, der giver langt højere hastigheder ved decimaltalsberegninger (også kaldet floats).

Alene i standardversionen er resultaterne imponerende. Hastigheden for en A1200 med MBX1200 er ca. 7 gange højere end en standard A1200 og beftige 22 gange højere end en A500, dog selvfølgelig afhængigt af den specifikke opgave.

Hvis det ikke er nok, har MBX1200 også plads til,

at du monterer den kraftigere 68882 coprocessor.

Coprocessorer har den egenskab, at de kan køre asynkront, dvs. med en anden hastighed end selve CPU'en. Derfor kan du købe en hurtig version af 68882eren og montere den sammen med en 50 MHz oscillator (klok signal generator). Det betyder ikke at selve maskinen vil få en højere clockfrekvens, men bare at coprocessoren bliver sparket op på den høje hastighed og bliver hurtigere færdig med de enkelte beregninger. Her kan du få 19 gange almindelig A1200 hastighed og 55 gange A500 hastighed.

Prisen er der lidt tidligt at angive præcist, men omkring 3500 for 14 MHz 68881 versionen incl. 4 MB RAM, eller 2000 for en 25 MHz 68882 uden RAM monteret.

VIRUS NYT!

De sidste update af dine favoritter pr 27-1-93:

BootX Kickstart 2.04/3.0

	version 5.23a-1.75
VT	version 2.49
Virus Checker	version 6.20
FindEmAll	version 5.40
VirusZ	version 3.00
Virus Interceptor	version 1.07
Snapshot	version 2.0

Nye antivirus programmer i 1993

I 1993 vil vi se mange nye former af antivirus programmer. Safe Hex International (SHI) har f.eks. udviklet flere antivirus-libraries, som forventes vil blive brugt af mange forskellige programmer her i 1993. Det betyder at hvis vi sidder og kopier disketter, flytter filer eller regner, vil disketterne samtidig blive checker automatisk for virus.

Snapshot en helt ny form for datasikkerhed

Et eksempel på et af disse nye antivirus programmer er Snapshot, der er lavet af Ronny Oretap i Norge i samarbejde med Safe Hex International.

Snapshot er ikke et program, som kan erstatte en viruskiller, men et godt supplement, der kan øge datasikkerheden ganske væsentligt.

Hyad er Snapshot?

Snapshot er et program, som kan overvåge f.eks. din harddisk, så du undgår angreb af virus og trojanske heste m. m.. Hvis du har en harddisk eller disketter med vigtige data, er Snapshot et "must". Hver gang du starter din harddisk op, vil Snapshot checke om der er sket ændringer af bestemte filområder, som er særligt udsat for angreb af virus.

Snapshot 100 % datasikkerhed

Snapshot kan opsættes til at overvåge et større eller mindre område af harddisken. Vælger man f.eks. sit C-directory, L-directory og S-directory, vil man have næsten 100 % sikkerhed.

Hvordan bruges snapshot?

Man placerer Snapshot, så programmet kaldes fra start-up-sekvensen. Her kan man selv vælge, hvor stort område man vil overvåge. Snapshot vil nu huske, hvordan alle dine filer bør se ud, når du skriver: "Snapshot update". Simpelt ikke? Bemærk, at Snapshot vil kunne finde alle nye fremtidige former for filevirus og trojanske heste, men selvfølgelig også alle de gamle!

Disketterne "The New Superkillers" med alle de ovennævnte viruskillere kan fås i mange forretninger på dansk. Eller du kan bestille dem for 30 kr hos:

SAFE HEX INTERNATIONAL:
Martin Harbo
Sensommervej 167
DK-8530 Hjortshøj
Danmark

Har du problemer med virus?
Kontakt gratis vor
Virus Hotline: 86 22 94 01

AFGØRELSE PÅ LOTUS III-KONKURRENCEN

Efter et sandt mareridt med at komme på kontoret om morgenen, fordi Lotus-løsnings-bunken havde tiltaget sig overmenneskelige højder, er vi nu svar med de rigtige svar til dem, der ikke allerede kender dem:

1. Den nye bil i Lotus III hedder M200
2. Den nye banc-creator hedder RECS
3. - som kan konstruere intet mindre end 5 trillioner baner
4. I Lotus Esprit Turbo Challenge kørte man i en Lotus Esprit - i Lotus Turbo Challenge II var der desuden en Lotus Elan.
5. I Lotus III kører man igennem ialt 13 scenarier.

Det var der mange, der fandt ud af. Først op af den magiske sorte hat kom

Rune Hoffmann
Sølvvænget 53
2680 Solrød Strand
- og efter ham var det

Tommy Petersen, Askeengen 140, 2740 Skovlunde
Christian Skott, Pilegårdsvej 57 1.th, 2730 Herlev
Michael Theil Nielsen, Søndermarken 7, 8670 Låsby
Keld Nissen, Vilhelmsmindevej 19, 7200 Grindsted
Kim Simonsen, Lergård 153, 6200 Aabenraa

E. Pedersen, T. Nansensvej 23, 8200 Aarhus N
Thomas Lindegaard, Vestervangsvej 19, 1.th, 8800 Viborg
Thomas Vestergaard, Holmegårdsvej 25, Lind 7400 Herning
Anders Blok, Kvædevej 97, 2830 Virum
Mikkel Bang Christensen, Hovedgaden 98, 7752 Snedsted

Tillykke til vinderne og tak til alle, der var med! Vær opmærksom på, at præmierne bliver sendt direkte til dig fra Gremlin i England, og at der derfor godt kan være op til 3 tigers ventetid hav tålmodighed!



Tegneprogram for mindreårige

Elektornic Arts er netop gået igang med distribution af tegneprogrammet Kid Pix fra Broderbund Software beregnet for mindreårige. Kid Pix er lavet af Craig Hickman, der programmerede tegneprogrammet til sin 3 årige søn, og der er derfor brugt meget energi på at lave et MEGET intuitivt og nemt brugerinterface. I programmet finder du derfor et talende alfabet, og et tryk på et ikon akkompagneres som reglen af passende lyde.

Det "gamle" supersoft konkurs

SuperSoft ApS har drejet nøglen om. Lukket og slukket. Faktisk blev Supersoft begæret konkurs allerede i september '92, men det er først nu, hvor et nyt supersoft (A/S) har set dagens lys, at ledelsen vil kommentere konkurset.

Jørgen Callesen, der i det gamle SuperSoft ApS var adm. dir., har aktiemajoriteten i det nye selskab (50%). Derudover står der en række investorer bag Supersoft A/S, bl.a. Amiga Warehouse.

Konkursen får ingen betydning for de andre skandinaviske firmaer med samme navn (Supersoft), men den engelske udgave af SuperSoft ApS (Scandia-soft) er lukket. I stedet er Supersofts engelske medarbejdere nu tilknyttet SuperSoft A/S direkte, dog stadigvæk med England som arbejdsområde.

Men hvad var årsagen til konkurset? Jørgen Callesen: "Det er fordi firmaet kørte med underskud! Og det skyldtes flere ting: bl.a. købte vi et kæmpeparti af "inter-serien" fra Interactivision op. Det solgte ikke så godt som vi havde håbet..."

Men Europas nuværende krise har kradset,

især hos Supersoft, der samtidig kunne mærke piratkopieringens klamme hånd klemme salget.

Men allerede i april '92 indledte Supersoft ApS forhandlinger med Interactivision om en vis overtagelse af firmaet. Forhandlinger der 6 måneder efter mandede ud i, at Interactivision sagde "nej tak" til frieri.

Direktør Svend Højstrup fra Interactivision: "Vi fik en henvendelse fra Supersoft ApS, der var interesseret i at indlede et økonomisk samarbejde. Vi havde fuld indsigt i Supersofts regnskab under forhandlingerne, men valgte at sige nej, da det ville betyde en kapitaloverførsel fra os på omkring 1 million kr."

Umiddelbart efter at Supersoft må begære sig selv konkurs og fyre alle medarbejdere, ansætter Interactivision imidlertid to af Supersoft's nu tidligere ansatte, til at få et helt nydannet software distributions-firma a la Supersoft op at køre.

"Det er korrekt at vi starter vores egen softwaredistribution umiddelbart efter konkurset. Vi mærkede med det samme, at der var skabt et vacuum, et tomrum hvor forhandler-

ne ikke vidste hvor de skulle henvende sig for at købe spil."

Idag er Supersoft altså genopstået som A/S, men i mellemtiden er der dukket mange nye spil-distributører op, så markedet er trængt. Ifølge Svend Højstrup er der dog stadig mange penge at hente i denne branche: "Der er i gennemsnit blevet omsat for 25 mill. kr. om året i spil alene. Jeg regner med at det tal vil stige i '93 til 28-30 millioner," slutter Svend Højstrup, der idag selv sælger sine Inter-programmer, både til forhandlere og direkte til Commodore, en aktivitet som Supersoft ellers var kendt for.

Og Supersoft? Ifølge Jørgen Callesen vil de fortsætte hvor det gamle firma slap, men nu kun koncentrere sig om de ting, der kan betale sig.

SAPU, den vilde piratjagt med reklamer i bl.a. DNC og dusører på kr. 10.000, ligger helt stille. Det er et spørgsmål, om nogle af de få politi-anmeldte pirater nogensinde får sin dom.

MASSER AF RAM TIL A600

1 MB extra CHIPRAM til bundporten. Incl. back-up til uret.
Før 998,- NU kun

698,-

PCMCIA-RAM i "DANKort"

S-RAM husker også når computeren er slukket!
1 MB S-RAM kr. 1998,-
2 MB S-RAM kr. 3998,-

D-RAM virker som "almindelig" FASTRAM
2 MB D-RAM kr. 1398,-
4 MB D-RAM kr. 2298,-



NYHED



QUICK KAREN

Kombineret extert RAM & ACCELERATOR-kort. Du kan opbygge Quick-Karen helt efter behov. Start f.eks. med en "almindelig" RAM-udvidelse på 2 MB og udvid den til en 14 MHz Accelerator for bare 500 kr. Kan udvides op til 68030 40 MHz med 8 MB 32 BIT RAM. Ring og få tilsendt det særlige informationsark, med tilhørende prislister.

Leveres i eksklusivt alu-kabinet med gennemført DMA-port

PRISEKSEMPLER

Quick-Karen 14:
Med 2 MB RAM 1898,-
Med 8 MB RAM 3998,-
Med 2 MB RAM og 14 MHz accelerator 2298,-
Med 8 MB RAM og 14 MHz accelerator 4398,-

Quick-Karen 30:
Med 68030 25 MHz 2998,-
Med 68030 40 MHz 3398,-
4 MB 32-bit RAM (60ns) giver endnu større hastighed 1998,-

Ved opgrader fra Quick-Karen 14 kan der trækkes mellem 800 og 1000 kr. fra ovenstående

Der tages forbehold for evt. prisændringer, som følge af dollar kurs eller ny EF-antidumping-afgift.

Her har du et lille udpluk fra vores store udvalg:

AMIGA COMPUTERE

Ved køb af Amiga medfølger 2 spil
A600 standard 2798,-
A600 m/40 MB harddisk og 3 INTER-programmer 4498,-
A600 m/85 MB harddisk 6798,-
A600 med indbygget kickstartomskifter og garanti-montering, tillægspris 850,-
A1200 RING! 4698,-
A2000 u/skærm 13998,-
A3000 u/skærm 18998,-
A4000 u/skærm 18998,-
CDTV med tast. + drev 6998,-
1960 Multisync skærm 3298,-

Amigamonitor 1084S incl. kabel TILBUD 2198,-

DISKETTEDREV

Budgetdrev 3,5" extem 698,-
ZYDEC kvalitet 3,5" ext. 798,-
Amitech Silent 3,5" ext. med NO-CLICK 798,-
ROClite verdens bedste 3,5" ext. med NO-CLICK og VIRUS-KILLER, superlille kun 23mm høj 898,-
Citizen intern A500 698,-
Citizen intern A2000 698,-

DISKETTER

3,5" Noname japanske 100 stk. 398,-
3,5" BMP mærkevaredisketter formaterede og 100% fejlfri, 100 stk. 498,-

HARDDISKE

Rochar 89 MB A500/+ 3998,-
Rochar 105 MB A500/+ 4698,-
Rochar 210 MB A500/+ 6498,-
GVP Hardd. til A2000 fra 3598,-

JOYSTICKS

Junior Stick 98,-
ZIP-Stick PRO 198,-
SuperCharger 198,-
SuperBoard m/stopur 298,-
TOPSTAR supersolid 298,-
Jetfighter flylign. 268,-
Quickjoy fodpedal 298,-
Competition PRO5000 198,-
Competition PROSTAR 278,-
The Arcade Classic 279,-
The Arcade TURBO 329,-
The Arcade TURBO super 349,-
Freewheel bilrat 498,-

KABLER

AMIGA-SCART-TV 2m 198,-
AMIGA-SCART-TV 4m 248,-
4 spillerkabel 148,-
stereoanlægskabel få Amigalyd på dit anlæg 2m 98,-
5m 148,- 10m 198,-
printer-kabel par, forlænger til mus/joy 3m 98,-
specialkabler laves på bestilling - RING!

MUS

ZYDEC kvalitetsmus 298,-
Speedmouse lækker 198,-
SWIFT MOUSE TILBUD 148,-
AMITECH MUS 298,-
G16000 OPTISK 798,-
Zydec Trackball 498,-
Museholder 48,-
Musemåte 48,-
Joymaster omsk. mus/joy 229,-

EXTRA TILBUD

ROCGEN+ Professionel genlock med 2 fade-knapper - for 2498,-
NU 1998,-

PRINTERE

Alle printere incl. papir, driver, farvepatron & kabel.
STAR LC-20 9 nål 1898,-
STAR LC-200 9 nål farve 1998,-
STAR LC24-20 24 nål 2998,-
STAR LC24-200 24 nål far. 3998,-
STAR SJ48 INKJET KUN 2498,-
Citizen 224 24 nål farve 2998,-
Citizen SWIFT 24-e 24 nål farve 3298,-

RAM-UDVIDELSER

512 kB til A500 m/ur 298,-
2/8 MB udvidelse med 2MB, lige til at sætte i siden på A500/500+ 1798,-
1 MB til A500+ 698,-
1 MB til A600 698,-
1 MB SIMM-modul 398,-
2 MB m/1 MB CHIP til A500 m/GARY og CPU 1198,-

LYD-UDSTYR

SmartSound Sampler 398,-
MEGA-MIX Sampler 598,-
ZY-FI stereosystem 498,-
Micro MIDI interface 498,-
MIDI-MASTER interface 698,-
Screen Beat stereoforstærker-system m/2 højtalere 298,-

VIDEO-UDSTYR

ROCGen genlock incl. software 1598,-
ROCGen-plus genlock med 2 FADE-knapper, RGB-THRU, KEY-stik, softw., m.m. 1998,-
ROCKEY Videoeffektbox til RG+ 3498,-
VIDI-12 komplet farve-digitizer med masser af muligheder kun 1498,-

DIVERSE Add-On

Action Re. MK3 A500(+) 998,-
Action Re. MK3 A2000 1198,-
Modem fra 998,-
Kickstartomskifter man. 298,-
Kickstartomskifter auto. 348,-

TILBUD STAR SJ48

Fantastisk lækker inkjet-printer, der skriver hamrende flot (360 DPI) - Ring og få en gratis skriftprøve! SPAR 500 kr. NU kun

2498,-
INCL. ARKFØDER I ALT KUN. 2998,-



NYHED TWINKLE TRACK II

Smart trackball med lys lige til at sætte på siden af din Amiga. Kan stilles i forskellige vinkler. 400 DPI. Intropris kun **398,-**



KOM ind i vores CITY-afdeling og se de seneste SPIL-nyheder! Eller send en frankeret kuvert og vi sender den seneste spilliste.

NYHEDER HVER UGE!

Ring 42 28 87 00 og få gratis tilsendt vort tilbehørs-katalog

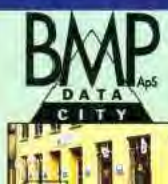
Public Domain

Kom ind i butikken og fyld diskettene efter eget valg fra den store FRED-FISH samling på CD-ROM. Pr. disk incl. disk. kr.

10,-

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

DANMARKS *STØRSTE UDVALG *BEDSTE SERVICE *LAVESTE PRISER



BUTIKKEN MIDT I KØBENHAVN
Pæder Hvitfeldts Stræde 4
1173 København K
Tlf. 33 33 07 27
Mellem Rundetårn og Daells Varehus
200m til Nørreport St. Parkering ved døren

ÅBNINGSTIDER:
Mand.-tors.: 10.30 - 17.30
Fredag: 10.30 - 18.00
Lørdag: 11.00 - 14.00



POSTORDRE TIL HELE LANDET
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf. 42 28 87 00
Postordretелефон er åben
man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig OMGÅENDE! Porto for forsænde kr. 25,- uanset vægt. Efterkravsgebyr

Verdens største demoparty

I slutningen af december '92 blev der sat ny verdensrekord. Den lille nordjyske by, Års, var skueplads for en demokonference af hidtil usete dimensioner.

Af Mads Pedersen



En norsk 'computerfreak' efter han har set Spaceballs demo for første gang.

En præmiepulje på over 50.000 gode danske kroner, havde fået 2500 computer interesserede fra hele Europa til at tage turen til Års.

Her skulle de kæmpe om at lave den flotteste demo, den bedste musik, grafik osv. på kortest mulige tid.

Grupperne Crystal, Silents og Anarchy lagde navn til partyet, og forhånds-interessen var enorm - i de sidste dage før partyet, var der helt op til 1980 tilmeldinger -

"Folk var så vilde med at tilmelde sig, at de endda tilmeldte sig efter partyet. Vi havde forventet et vist fremmøde, men må sige at 2500 ligger et godt stykke over vores forventninger", fortæller en af arrangørerne.

Specielt stemmeprogram

Der var konstrueret et helt nyt registrerings- og stemmesystem til lejligheden - en diskette med et stemmeprogram til hver deltager.



Der var trængsel omkring skærmene når konkurrencerne blev sendt ud med en TV sender. Desværre blev selve demokunkurrencen ikke udsendt pga. tekniske problemer.

For at forhindre kopiering af disketterne havde man trykt et THE PARTY-logo på metaller af disketterne. Registreringen tog lang tid, med lange køer som resultat.

Efter få timer kom den første store begivenhed, en techno-koncert med Kyd/Balle productions (folkene bag videodemoen Global Trash 2). Der var en heftig koncert, hvor et video-show på storskærmen og et stort lysshow sørgede for den perfekte stem-

ning. Koncerten var desværre play-back, men det var et ret flot show de havde stablet på benene.

Intro-konkurrencen

Reglerne for denne konkurrence var simple. Introen måtte maksimalt være 40 Kb lang, og den skulle køre på en standard (kickstart 1.2/1.3) 1 Mb Amiga 500. I alt 25 introer deltog, og der var flere flotte rutiner. Førstepremien på 2500 DKK gik til gruppen Melon Design for Bannasoft's "Tetris Intro". I denne intro præsenteres, for første gang nogensinde, raytracing uden brug af animation.

Vinderen af demo-konkurrencen - portræt

Den norske gruppe "Spaceballs", fik deres helt store gennembrud med demoen "Wayfarer", der vandt demokonkurrencen ved Crusaders' & Deadline's demokonference The Gathering '92 i april 1992. Med State Of The Art markerer de sig for alvor som en af de grupper man må regne med, også i fremtiden.

I "State Of The Art" introducerer Spaceballs en helt ny type demo, faktisk ligner den mere en musikvideo end en Amiga-demo. Demoen starter med at en hånd kommer frem på skærmen, derefter en hånd til, så en arm, og et hoved. Til sidst er der to piger, som danser rundt til et stille technobeat. De danser ud af skærmen og demoens titel proklameres i fire korte blink: STATE - OF - THE - ART.

Og så begynder demoen at tage fart. Musikken, et heftigt stykke techno-pop af Traviolta, 'fader' ind og nu går det stærkt. Den ene rutine efter den anden, alle med vildt dansende piger, bliver hamret frem på skærmen så hurtigt at der nogle gange er svært helt at følge med.

Dansende piger

De dansende piger er ikke animationer, men en lang lang række vektor-kalkulationer. En vektor er jo, som bekendt, en ret linie der forbinder to punkter, så der skal rigtig mange linier til for at tegne en dansende pige, især når der skal være variation nok til en fire minutters demo. Sådanne beregninger kræver naturligvis en utrolig hurtig vektor-rutine, så Lonestarr og Major Asshole, som har kodet demoen, får virkelig mulighed for at vise deres kunnen.

Baggrundene er et helt kapitel for sig. Fælles for dem alle er at de på det nærmeste er en ren eksplosion af farver, interferens-cirkler og TV-flimrer. Med de mange farver, de hurtige skift og de psykedeliske baggrunde må man hele tiden minde sig selv om at State Of The Art er en Amiga demo, og ikke en musikvideo.

Førstepladsen og de 2500 dollars er fuldt fortjent, for State Of The Art har virkelig kreeret en spændende demo, som ingen bør undvære i deres samling.



Med de mange farver, de hurtige skift og de psykedeliske baggrunde må man hele tiden minde sig selv om at State Of The Art er en Amiga demo, og ikke en musikvideo.

WICKED SENSATION - TRSI

Demoen, der er kodet (programmeret) af Wayne Mendoza, indeholder intet mindre end 15 dele med bl.a. 108 fladers real-time vector, en skalerende "dragonball" (en slags vector-bold med stjerner på), og TRSI's ide til Kickstart 4.0 skærmen.

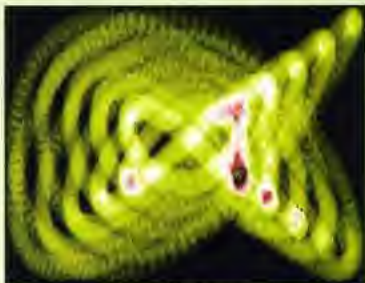
Den bedste del af dem alle er helt klart "Jelly World". I denne part får vi en demonstration på nogle meget flotte gelfe-vector-rutiner.

Det er den helt fantastiske grafik som bærer demoen oppe. "Sheryl-Lee", et TEGNET billede af en pige, er ligesom størstedelen af den øvrige grafik tegnet af Peachy.

Der er to musikstykker i demoen. Begge er komponeret af Romeo Knight, og hedder "I'm Gonna Be Infectious" (traditionel demomusik), og "Boesendorfer P.S.S." (stumfilms-musik!)



Grafikken i "Legalize It 2" er tegnet af Anarchy's hollandske medlem Facet.



De flotte og farverige shadebobs er blevet meget populære, her er Sanity's version af den efterhånden klassiske rutine.

Wicked Sensation en flot demo med godt musik og nogle hurtige rutiner. Se den! Demoen fylder 2 disketter, og kan køre på alle Amigaer med minimum 1 Mb hukommelse.

WORLD OF COMMODORE - SANITY

Demoen er kodet af Chaos og Mr. Pet, og starter med at et W-of-C logo zoomer frem på skærmen, og den første rutine, en zoom'ende sinus-scroll, følger i takt til musikken. Derefter bliver den ene rutine efter den anden ellers "klasket" op på skærmen. Demoen er delt op i 2 dele, der tilsammen indeholder 17 forskellige rutiner. Desværre er en del gengangere fra gamle demoer, men "WOC" indeholder også nogle nye og flotte effekter.

Lydsporet består også her af to musikstykker. Der første hedder "Stardust Memories", og er lavet af Jester, og musikken i anden del hedder "Reach Tech-No Limit", og er komponeret af Bir Arts, og er klart demoens bedste stykke.

"WOC" er den første demo nogensinde, som understøtter tilslutningen af en genlock! Det ser sikkert godt ud med en bunke Amiga-rutiner oven på hjemmevideoen.

"WOC" er en demo som ligger noget under hvad man kunne forvente af Sanity. Designer, samt de gamle rutiner trækker ned. Demoen der fylder 1 diskette, kan køre på alle Amigaer, og kræver IKKE ekstra hukommelse.



Titelbilledet fra TRSI's demo. Billedet er i LO-Res Interlace og er tegnet af Tee-Jay.

LEGALIZE IT 2 - ANARCHY

Legalize It 2, der er efterfølgeren til 1'eren, er egentligt ikke en demo men en musik-diskette. En musikdiskette indeholder en række kompositioner fra en musiker, godt pakket ind i kode og en god omgang grafik. Legalize It 2 er ingen undtagelse.

Der er 15 moduler (musikstykker) på disketten, med til sammen mere end en halv times spilletid. Alle modulerne er komponeret af Nuke og er mere eller mindre jazz-inspirerede. Grafikken er tegnet af Anarchy's hollandske medlem Facet, der længe har ligget som nummer 1 på The Official Euro-Chart.

Legalize It 2 fylder 2 disketter, og kræver minimum 1 Mb hukommelse.



Det bedste billede i "Wicked Sensation" er uden tvivl "Sheryl-Lee". Peachy's billede er TEGNET i Lo-Res og med kun 32 farver af Peachy. Det er simpelthen noget af det bedste Amiga-grafik til dato.



Cruiser har tegnet det udmærkede billede "UNOX" til Sanity's World Of Commodore". Billedet er godt, men blegner lidt ved siden af de næsten perfekte billeder i TRSI's demo.

Grafik-konkurrence

I grafik-konkurrencen var det umuligt at gætte sig til vinderen. Der var virkelig mange fantastisk flotte billeder, blandt de 53 som var blevet indleveret til konkurrencen. Vinderen af de kr. 2500 blev Peachy/TRSI, med et helt utroligt billede af en kvinde og en slange.

Musik-konkurrence

Dette var ubestridt kategorien med flest deltagere. Ikke færre end 123 musikstykker var indleveret. En jury udvalgte 34 af melodierne, der blev spillet på et stort anlæg i salen. Konkurrencen

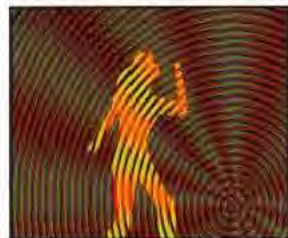
varede mere end en time, og vindermelodien var helt suveræn: "Substance II - The Tune" komponeret af Moby fra gruppen Dreamdealers vandt, og også her



At Flyve!!

var præmien 2500 DKK.

Som nogle sikkert vil huske blev Substance nummer 2 ved Static Bytes/Prologic-partyet i april 1991, og til den demo hav-



Nej, det er IKKE en animation men derimod et utal af linier (vektor-grafik blandt venner).

de Moby komponeret "Knulla Kull", er nu næsten klassisk stykke Amiga musik. Men vi får se hvad der dukker op her i 1993.

Demo-konkurrencen

Med en førstepræmie på næsten kr. 17.000, og en samlet præmiepulje på kr. 35.000 var der på forhånd store forventninger til demoerne.

Efter at have set alle, stod kampen om førstepladsen mellem den norske gruppe Spaceballs, og den danske division af Anarchy. Spaceballs vandt en klar og for-tjent sejr med demoen "State Of



TMB Designs' drage-billede i State Of The Art er det eneste "rigtige" grafik i demoen. Resten er lavet med vektor-grafik.

◀ The Art", og henviste dermed Anarchy's "3D Demo II" til andenpladsen. Nummer 3 blev TRSI kun 1 point foran PMC på fjerdepladsen.

Årets scene-lyriker

Denne hæderfulde pris blev i år uddelt for første gang. Årets danske scenelyriker er bliver valgt blandt nominerede, som har sat deres præg på dansk scenelyrik i det forgangne år. I år er valget faldet på Ronnie 'Toastmaster' Åberg, der bl.a. har fået prisen for denne remse:

"Landholiv" - Fly flyver glad, Som lallende grise, På en mark, Fuld af tykmælk. Og andre svin.

Det var alt for denne gang, men vi er tilbage igen i næste nummer med nye interessante ring fra demoscenen. Indtil da foreslår jeg at I tager et kig op på COM-BBS for at finde de bedste demoer fra The Party 1993.

Sådan får du demoerne:

I denne måned kan alle abonnenter GRATIS hente følgende fra COM-BBS: "State Of The Art" - Spaceballs, "3D Demo II" - Anarchy, "Ecliptica" - TRSI, "Turbo Raketti" (PD-Spil) "Wicked Sensation" - TRSI, "World Of Commodore" - Sanity, "Legalize It 2" - Anarchy, "Jones For President" - Static Bytes, "The Official Eurochart 18".

Du kan også rekvirere dem på følgende adresse, men så koster det lidt i administration: Mads Pedersen Skolegade 3 8850 Bjerringbro Vigtigt! Mærk kuverten "DNC-DEMO"

PRISER:
Demo: 0 kr. (GRATIS!)
Disk+kopiering 15 kr. (pr. disk)
Forsendelse 5 kr. (uanset antal!)

Månedens abonnements-vindere!

Det Nye COMputers har igen fundet en vinder af kr. 5000,- er det mon dig?

Husk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores fantastiske præmieudtrækning - se lovrigt annoncen andersteds her i bladet.

Vinderen er ikke hjemme!

Faktisk er vi i lidt af en underlig situation denne måned. For vinderen af gavekortet på de skattefrie kr. 5000,- er ikke hjemme! Og hvad skal vi så skrive en artikel om?

Vi har kimer vinderens telefon ned i over en uge, men der er ingen der tager den! Mon de har hevet telefonstikket ud, og sidder og spiller Sensible Soccer hele tiden? Det er ikke til at vide, så lad os i stedet tage et kort tilbagekig på vores abonnements-vindere indtil nu.

10 vindere

Med denne måneds vinder er vi nu oppe på 10 vindere af kr. 5000,- plus 20 vindere af kr.

1000,- kontant - der er ialt altså blevet uddelt præmier for over kr. 70.000!

Derudover har vi gratis uddelt 500 eksemplarer af "Top Secret"-bogen, der har en værdi af ialt kr. 74.250,- Ialt har vi altså uddelt præmier i løbet af 10 måneder, for over kr. 144.000!

Så det KAN altså betale sig at være hel-årsabonnent...

Hvem skal have gavekortet

Når vi ikke kan få fat i vinderen, kan vi heller ikke vide hvilket firma, gavekortet skal udstedes til - men der er jo en lang række at vælge fra, og vi regner med at bringe den fulde historie i næste nummer af DNC!

Under alle omstændigheder: et stort tillykke til Jacob Koch i Horsens for førstepremien, og også et tillykke til de to der har vundet de skattefrie kr. 1000,- hver, Rune Andersen i Tofind, og Morten Ejlersen fra Hurup Thy.

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Jacob Koch, Slarisdal 8B, 8700 Horsens
2. præmien, kr. 1000: Rune Andersen, Kollegiet Tankegangen 1, 6520 Tofind
3. præmien, kr. 1000: Morten Ejlersen, Vibevvej 29, 7760 Hurup Thy

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

rune anderson, næsberg, sverige, dennis christensen, ålborg sø, martin b. hansen, skovlunde, ole olsen, ll. skensved, strøtrup-andersen, hotte, lars holmqvist, nr. alslev, jesper thøgersen, hirtshals, jan jørgensen, sabro, anders s.t. andersen, varde, anders piilmann, mundelstrup, brian sørensen, vejby, ulrik marmas, nørresundby, martin b. hansen, hedehusene, anders berland, lyngby, charlotte petersen, humlebæk, per bork, hirtshals, ejgil christensen, køge, kaj petersen, sonderbog, ida pharsen, thorsø, casper christensen, hårlev, brøge laursen, horsens, henning nielsen, højbjerg, e. pedersen, claus kristensen, ll. skensved, claus kristensen, århus n, carsten smith, brøby, morten kraack, albertslund, erling ørnæs, roskilde, claus olsen, rønne, lars larsen, tønder, niels nielsen, lyngby, brian jensen, karismclaus, søndergaard, frederiksberg, steen hansen, stubbekøbing, villy b. sønderby, herning, claus jensen, hvidovre, jan nielsen, kbh. nv., peter jensen, søby, hans-j. christensen, jerup, claus m. hansen, hørning, rønny stegenborg, hvidovre, kenneth høst, hedelev, elvin larsen, svendborg, birgitte olsen, herlev, thomas bølgebjerg, fredericia, lisbeth hansen, kbh. s., fleming knudsen, vallensbæk strand, leif pedersen, stouby, torben larsen, hillerød

Tillykke til Jer alle!

OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!

Amax II Plus

Macintosh Emulator

af Mont Sherar

Nu kan du selv opleve den fantastiske mac-software - på din Amiga!



Der var en gang, hvor Amigaen var enehersker på hjemmecomputermarkedet. Amigaen var billig, havde flot grafik og god lyd, og var let at bruge. Men i den seneste tid er Amiga ved at blive indhentet af "de andre": Apple og IBM (kloner), der tilbyder den nyeste teknologi til konstant faldende og konkurrerende priser. Sammen med deres fremskridt i hardware er der en kæmpe bunke af "industri-standard" software tilgængelig for disse maskiner.

Og desværre for Amiga har de firmaer, der laver disse programmer til Apple/IBM, ikke lavet den samme software til Amiga. Der meste af verdens bedste musik (MIDI), video og DTP-software er skrevet eksklusivt til Macintosh, og derfor kunne det måske være værd at overveje en investering i en macintosh-emulator.

Den første havde mangler

ReadySoft's gamle mac-emulator, Amax II, havde stor succes takket være den gode software-kompatibilitet. Men der var også problemer, for Amax II var en ekstern boks, der ikke udnyttede de slots i A2000/A3000, der er der for der for samme, og som kunne have sparet masser af plads. Amiga 500-versionen krævede desuden et specielt cartridge.

Ydermere manglede der en AppleTalk-port (seriel protokol), og fordi MIDI skal have direkte adgang til computer-hardwaren, kunne de fleste MIDI-programmer ikke køre.

ReadySoft må have haft ørerne slået ud, for AMAX II PLUS klarer de fleste af problemerne, PLUS-kortet passer i et

A2000/A3000-slot, men det at tilslutte det specielle diskdrev-kabel kræver dog lidt fingersnilde. Hvis du ikke er god til at fumble med interne komponenter, så få et autoriseret værksted til at

Voila! Din Amiga er blevet til en Mac!

med den nye version, AMAX II PLUS supporterer de fleste Amiga harddisk-controllere, inklusiv Commodores, IVS, GVR, Xetec, Supra og andre. Du skal lave en partition på din hard-

printere er også understøttede. Jeg testede opsætningen med en Mikrotek scanner og en Ricoh printer. Begge fungerede problemfrit - og fuldstændigt som var de sat til en ægte mac.

De vigtige ROM'er!

Ligesom sin foreganger, skal AMAX II PLUS forsynes med 128K ROM Mac-chips som du bliver nødt til at købe andetsteds fra. Installationen af disse er dog meget enkel og nem - bare du ikke bøjer benene på chippen!

AMAX II PLUS' åbnings-skærm giver dig mange konfigurations-muligheder, bl.a. harddisk, skærm og hukommelses-opsætning. Du kan f.eks. konfigurere skærmen til at være samme størrelse som Amigaens Workbench, eller helt op til 2048x2048 (med scroll) - eller lige så lille som en rigtig mac's.

Du kan også fortælle AMAX II PLUS at den skal bruge al eller kun noget af RAM'en, eller udelukkende 32 bit RAM, hvis du f.eks. er ude efter hastighed. Du kan også vælge, hvilken port printerens skal bruge (parallel/seriel), og bestemme størrelsen af



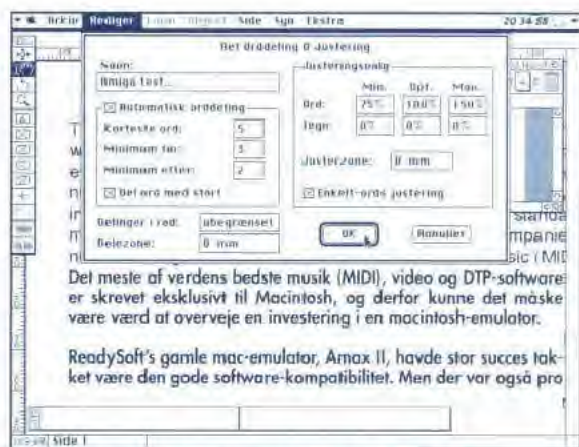
hjelpe dig. Der er ikke nødvendigt at købe et mac-drev, da AMAX II PLUS laver dit eget Amiga-drev om til et fuldstændigt kompatibelt mac-drev. Og dette er en af de bedste features

disk på den størrelse, som du ønsker at mac-delen skal have. Mit system bestod af en 80 MB harddisk, hvor jeg så partitionerede 40 MB til Mac-siden.

Computere med scannere og

AMAX II PLUS er et kort, der enkelt sættes ned i et af A2000/A3000's ledige slots.





Adobe Illustrator på Amigaen! PDraw? Hva? PDraw?

QuarkExpress på Amigaen! PPage? Hva? PPage?

en RAM-disk.

AMAX II PLUS bruger (selvfølgelig) Apples' system-software, og er fuldt ud kompatibel med system 7. Installation af et fuldt system gøres bedst ved at tilslutte en ekstern mac-formatteret harddisk (som f.eks. en SyQuest), så det er en fordel hvis du har adgang til et mac-system i forvejen, eller kender een der har.

Kompatibiliteten

Kritik af en emulator må også inkludere dens kompatibilitets-evne, og AMAX II PLUS' er enestående - med et par undtagelser. Jeg testede en lang række software, bl.a. QuarkExpress 3.1, Adobe Illustrator 3.0, Adobe Photoshop 2.1 og WordPerfect. Jeg var desværre ikke i stand til at teste MIDI programmer (af tidsmæssige årsager). Alle de ovenstående programmer kører lige så hurtigt, og nogle gange hurtigere, end på en Mac Classic. I de fleste tilfælde var hastigheden sammenlignelig med en MacIIci.

Desværre er AMAX II PLUS' muligheder for at køre 3D-programmer såsom Stratavision 3d meget begrænsede. Det skyldes at sådanne programmer skal være i direkte forbindelse med mac'ens hardware og 32 bit "quickdraw" software. Selvom du HAR installeret "Quickdraw" software er dette ikke nok - AMAX II PLUS accepterer det simpelthen ikke, da AMAX emulerer Mac Plus-serien (bare meget hurtigere). Det er nok en af de allerstørste skuffelser. Det er klart noget, der bør være implementeret i fremtidige udgaver.

Meget bedre layout

Amix II's software fungerede, men var forvirrende at bruge. Med den nye version er det arrangeret meget mere fornuftigt. På opsætningsskærmen kan du kontrollere hvordan din Mac funge-

rer, når du er inde i selve Mac-emulatoren. Her stiller du hukommelses, harddisk, MIDI- og printer-konfigurationen. Hvis du tilslutter en laserprinter, skal du blot fortælle AMAX II PLUS hvilken port du ønsker, om det er serial, parallel eller sågar Apple-Talk.

Når dine parametre er sat, gemmer du dem og kan nu begynde Mac-emulationen.

Det at overføre filer mellem Mac og Amiga er også blevet let, idet der med AMAX II PLUS følger et program der kan overføre filer mellem disketter og partitioner på harddisk.

Farve-begrænsninger er en synd!

Lige som sin forgænger supporterer ikke farve, der dog ikke er det store problem, hvis dit output

alligevel er i s/h. Men de fleste Mac-programmer i dag bruger farver under en eller anden form, og det er noget af en skuffelse at måtte undvære dem. Det at bruge Adobe Photoshop (tegneprogram) er en fuldstændig synd! Forestil dig arbejde med Deluxe-Paint i s/h! Måske er det forståeligt med Amigaens begrænsninger, men med introduktionen af det nye 256-farvers chipsæt, burde det være muligt i en fremtidig version...

Konklusion

Selv med de førnævnte skavanker, er AMAX II PLUS en *tour de force* i programmering. Det faktum at det virker overhovedet, er ganske forbøffende, taget i betragtning af, at det at emulere en Mac på en Amiga blev anset for at være umuligt, bare for et par år siden.

Men AMAX II PLUS gør mere end bare virker. Den arbejder problemfrit, uden at gå ned, fryse og indeholder ingen åbenbare bugs. Jeg arbejdede konstant med systemet i over en måned, og det var støt som en klippe. Og med en Mac-emulator i min Amiga, køber jeg nok aldrig Amiga-software igen! Specielt Dtp-programmerne er langt bedre på en Mac. For Amiga-ejere med en harddisk og tilgang til Macintosh-software, er AMAX II PLUS nok det bedste køb du nogensinde kan foretage.

Fakta:

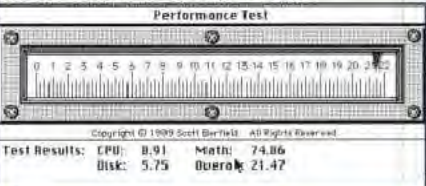
AMAX II PLUS, kr. 3295,-
Amiga Warehouse,
df.: 8616 6111, eller
Betafon, rlf.: 3131 0273

Hastigheder - sammenligninger

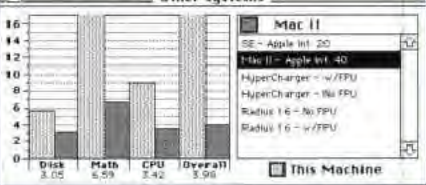
Macintosh II FX

System Information			
System Information:			
Computer type:	Mac II	RAM:	20480K
CPU:	68030	System Version:	7.01
FPU:	YES		
Color QB:	YES		
Keyboard:	Extended ADB Keyboard		
AppleTalk:	Version 5.6		

File Edit Performance Benchmarks Windows



Other Systems



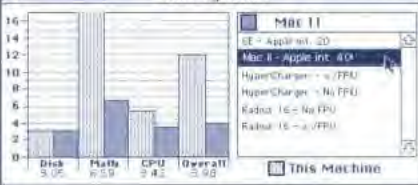
Amiga 3000/Amix II plus

System Information			
System Information:			
Computer type:	Mac -	RAM:	5888K
CPU:	68030	System Version:	7.01
FPU:	YES		
Color QB:	NO		
Keyboard:	Extended ADB Keyboard		
AppleTalk:	Not Loaded		

Performance Test



Other Systems



BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMputer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2 -3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (5,- Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K

Cyber-filosof:

Den anden virkelighed er lige om hjørnet

"Mange vil ikke synes om det. Men det kommer, uanset om man kan lide det eller ej!"
Det siger amerikaneren Michael Heim. Det, der kommer, er den kunstige virkelighed. Cyber-samfundet.

Af John Alex Hvidlykke

Den pæne, ældre herre i det grå jakkesæt kunne nemt have været revisor, bogholder - eller, hvis bølgerne gik højt, doktor i matematik. Men nej. For cyberpunk og Virtual Reality-tilbedere er Michael Heim en forkynder og en visionær. Han har titel af PH.D og doktor i filosofi ved California State University. Men hans speciale er utraditionelt - nemlig den kunstige virkelighed. Virtual Reality - Cyberspace.

I slutningen af 1992 besøgte han Danmark og Århus Universitet, hvor DNC's udsendte medarbejder havde lejlighed til at høre om fremtiden, som Michael Heim forestiller sig den.

Ikke rigtig Virtual Reality

Forst og fremmest havde han ikke meget til overs for de Virtual Reality-maskiner, man kan finde i (de allersjældneste) arkadehaller.

Et spil som "Pterodactyle Nightmare" (som kunne opleves på Amiga Expo i Århus), er i følge Heim ikke "rigtig" Virtual Reality. Det, der mangler, er frihed til at gå omkring i den virtuelle verden. Der er tale om et spil med en fastlagt handling - i stedet for en simulation af et andet univers.

"I arkadeversionerne kan man ikke vælge sin interaktion. Du kan for eksempel ikke flytte et bord, der står på gulvet foran dig", siger han.

Redskaberne

Det er vigtigt, at man er i stand til at manipulere den virtuelle virkelighed. Det kræver for eksempel en "Data glove" (en handske, som registrerer fingernes og håndens bevægelser elektronisk), så man kan "berøre" de ting, man ser. Eller en heldragt efter samme principper.

Man skal også længere end de nuværende "EyePhones", som hjælper med LCD-skærme foran øjnene

hedder. Den er faktisk konstrueret over en almindelig dykkermaske, samt to SONY watchman-skærme. Den er tung og har en lav opløsning.

Lige i øjet

I løbet af foråret ventes flere firmaer at lancere bedre VR-sæt - med højere opløsning. Og på bare lidt længere sigt regner Michael Heim med et system, hvor to lavniveau-lasere direkte projicerer billederne op på øjneres netinder.

Virkeligheden er bare for meget!

Men hvor (udover spillehallerne) vil denne pragtfulde nye teknologi komme til at forandre vores verden?

Allerede nu arbejdes der med et "super-cockpit" til jagerpiloter, hvor man ikke ser de virkelige omgivelser - men en simulation af dem. I simulationen kan man nemlig frasortere de unødvendige informationer, som ellers ville forvirre piloten.

Og hos Boeing bruges der en del midler på at gøre VR anvendelig for flyveledere. "Virtual Flight Controller" er navnet på et VR-system, som skal sætte flyvelederen i stand til at se flytrafikken fra en synsvinkel, svarende til at han sad på en 600 meter høj kontrolstol. Flyvelederen vil også meget hurtigt kunne flytte sig i "luftrummet" for at overvåge indkommende fly.

"Reality lag"

Michael Heim mener, at VR-teknikken (sammen med hele resten af computer-revolutionen) vil ændre vores verdensbillede. Når man for eksempel går over til at bruge tekstbehandling i stedet for skrivemaskine, er der ikke bare tale om et skift af redskab. Selve arbejdsformen ændrer sig totalt.

Efter en flyvetur over Atlanterhavet kan man opleve "jet-lag", fordi sanserne ikke kan omstille sig til et andet sted og en anden tidszone. Det



Michael Heim, som er doktor i filosofi, har Cyberspace og Virtual Reality som sit speciale. Han forudsiger en fremtid, hvor vi har mere end bare én virkelighed. Og hvor folk går på arbejde - inde i den virtuelle virkelighed.

er ikke noget imod den effekt, VR vil have. Har vil man kunne opleve et "reality lag", når man en stor del af dagen befinder sig i en anden virkelighed.

Det kunstige kontor

Blandt de praktiske anvendelser af VR-teknologien er "Virtual Workspace" - et VR-kontor. Forestil dig at gå på arbejde i et kontor, som kun findes inde i VR-maskinen! Du kan selv vælge din udsigt og din indretning. Og du kan arbejde sammen med kolleger på den anden side af kontinentet. Ah det er sandt! Hvordan vil du for resten selv se ud? Den "krop", dine kolleger ser i "Virtual Workspace" er jo et elektronisk skabt billede, ligesom alt det andet.

"Jensen? Nåh - det er det grønne firben med de to hoveder, lige derovre!"

Cyberspace er virkelighed - i dag

Men Michael Heim forsker i mere end virtuelle kontorer og ditto-indretning. Han beskæftiger sig også med Cyberspace. Det elektroniske rum er ikke bare en vision hos science fiction-forfattere som William Gibson. Der er en realitet den dag i dag.

Cyberspace er der, hvor vores penge i banken befinder sig. Og der hvor alle de elektroniske informationer befinder sig. Og de begivenheder,

der finder sted i Cyberspace, påvirker vores verden!"

Man befinder sig også i Cyberspace, når man taler i telefon, kommunikerer over computer-netværk eller via internet tv.

Der forskes i Cyberspace og Virtual Reality mange steder. Fra små, lokale grupper og studiekredse, til internationale konferencer. Og det er ikke bare dataloger, som er med. Antropologer, arkitekter, kunstnere, ingeniører, mediefolk, fysikere, teologer, psykologer - you name them! Alle er de med til at udvikle et helt nyt univers.

Demokratisk udvikling

Men det er lige så meget op til os selv - forbrugerne - at bestemme, hvordan fremtiden kommer til at forme sig. Den bestemmes lige så meget af dig og din tegnebog, som den bestemmes af forskere.

"Virtual Reality er den første teknologi, som bliver udviklet, imens befolkningen ser på det. Det betyder, at vi for første gang har mulighed for at påvirke teknologien. Der er os, der skal købe den og leve med den. Så vi har også mulighed for at bestemme, hvordan den skal formes".

Fremtidens computer bliver en del af dig selv

På længere sigt regner Michael Heim ikke med, at computeren, som vi kender den i dag, vil bestå.

"Da computeren blev opfundet, satte vi en "skrivemaskine" (tastatur) og et "TV" (skærmen) på den. Så havde vi den på en form, vi kendte. Men det er kun en midlertidig fase", siger han.

Fremtidens computer vil ikke behøve nogen skærm, men kan i stedet kobles til en kontaklinse. Og den vil ikke længere være et redskab, du anvender - snarere en del af dig selv. En forbedring af din intelligens.

Det endelige mål!

"I virkeligheden har det nok hele tiden været teknologiens endelige mål at skabe en helt ny virkelighed - vi har bare ikke vidst det før nu!"

PCMCIA - fremtidens lagermedie.

En ny æra i Amigaens verden er begyndt. De såkaldte PCMCIA-kort åbner et væld af muligheder, og nu kan A600 og A1200-ejere få udvidelser af næsten enhver art, i form af et kreditkort!

Af Torben Hammer

PCMCIA står for "Personal Computer Memory Card International Association". Jeg ved ikke hvad der er værst, forkortelsen eller det fulde navn. Foreningen har omkring 300 medlemmer og alle der er noget i computerbranchen er selvfølgelig med. Allerede ved offentliggørelsen af PCMCIA version 1.0-standarden i november 1990 var man mættet over at den samlede branche havde været enig om en mekanisk- og elektrisk standard for hukommelseskort.

Har samme størrelse som kreditkort

Hukommelseskort som følger denne norm har samme længde og bredde som et kreditkort, men er omtrent fire gange så tykke. Når de skydes ind i slidsen på siden af en A600 eller A1200, forbindes de gennem en 68-polet sokkel med



Et PCMCIA-kort set indeni. Kortene er utroligt kompakte, men indeholder ikke desto mindre fuldt kørklare programmer, RAM-kort, harddiske, modems, soundsamplers eller hvad det nu skal være.

computerens interne kredsløb. Soklens mange ben bruges først og fremmest til data (16 ben) og adresse (25 ben). De 25 adresseledninger giver direkte mulighed for at adressere 32 MByte, og sammen med de to "Card Enab-

le" muligheder for yderligere udvidelse af adresseområdet med en faktor 4. Der er naturligvis også et "Write Protect"-signal, således at man kan skrivebeskytte kortet akkurat lige som med en diskette. Otte ben bruges til strømforsyning, seks er beregnet for fremtidige udvidelser, og resten er forskellige kontrolsignaler. Kortene kan indeholde halvlederhukommelser af forskellig type og kapacitet.

På kortet kan der anbringes 16 IC i SMD teknik (SMD= Surface

De forskellige typer af PCMCIA-kort

De eksisterende kort leveres i forskellige halvleder-teknologier, som hver har sine fordele og ulemper. En af de første der blev realiseret var ROM (Read Only Memory).

ROM

Fordele ved ROM er, at det er en gennemprøvet, prisbillig og sikker teknik. Data forsvinder ikke når der slukkes for strømmen. Desværre kan data kun lægges ind i forbindelse med fremstillingen og kan altså heller ikke ændres senere. Derfor egner ROM-kort sig kun til f. eks. programmer, som jo ikke bestandig skal ændres. Bliver programmet forældet i forbindelse med en ny version er det blot til at smide væk. Disse egenskaber vil jo nok tiltale spillfabrikanter.

S-RAM

En anden hyppig anvendt teknologi er statisk RAM (Random Access Memory). Den er hurtig og har nærmest ubegrænset mulighed for omprogrammering. Den egner sig derfor til såvel programmer som data. To egenskaber begrænser dog anvendelsen i hukommelseskort:

Statisk RAM er et flygtigt medie hvor data forsvinder så snart der slukkes for strømmen. Derfor må disse kort have et indbygget batteri, som sørger for at data bliver intakte når der slukkes for computeren, eller kortet tages ud. Batterier er dog en usikker kilde, da de før eller senere svigter. Hastigheden af de statiske RAM betales med megen silicium, der skal bruges 4-6 transistorer for hver bit. Der er derfor grænser for hvor mange bit man kan pakke pr. arealenhed og prisen pr. bit er derfor ret høj.

EEPROM

Nogle enkelte producenter har udviklet kort i EEPROM teknologi (EEPROM= Erasable/Programmable Read Only Memory). Lige som ved statisk RAM kan indholdet af hukommelsen stadig ændres. Desuden forsvinder data ikke, når strømmen afbrydes og der behøves altså ikke noget indbygget batteri. Desværre er teknologien relativt kompleks (mange transistorer/bit) og medfører at chip'en bliver stor og prisen pr. bit tilsvarende højere.

Flash-ROM

Flash-teknologien kombinerer fordelene ved de to foregående typer. Egentlig er det en EEPROM type, og et af problemerne er at man ikke kan skrive data uden først at have slettet alle data på chip'en. Løsningen er at opdele chip'en i mindre blokke så man f. eks. kan nøjes med at slette en 64 Kb blok ad gangen. Intels "ETOX" flash hukommelse baserer sig på en een-transistor teknik som medfører en høj data-tæthed ved en temmelig lille chip-størrelse. Dette betyder naturligvis mulighed for store styktalet og lave fremstillingspriser.

Da data ikke forsvinder ved strømafbrydelse, kan batteriet udelades, hvilket naturligvis bidrager til en høj pålidelighed. Der kan i dag fås kort med 20 MB til en pris af omkring 8000 kr. Der er ingen tvivl om at flash-kortene kommer til at revolutionere markedet for halvlederhukommelser, og så snart de bliver mere udbredt og produktionen og konkurrencen vokser, vil priserne også falde drastigt.

D-RAM

Dynamisk RAM er både en billig og kompakt teknologi. (Amiga's RAM og al den RAM som tilbydes til omkring 300 kr/MB er af denne type). Ikke alene tages alle data, når strømmen afbrydes, men de vil også forsvinde når der er spænding på, hvis man ikke "genopfrisker" (refresher) dem regelmæssigt (omkring 250 gange pr. sekund). Det siger sig selv at dette tager tid og derfor kaldes man også D-RAM for langsom Fast-RAM, i modsætning til den lynhurtige S-RAM. Kort af denne type kan kun bruges som "transportmedie" hvis der indbygges et batteri.

PS-RAM

PS-RAM står for Pseudo Static RAM. Den opfører sig ude fra set som statisk RAM, men er opbygget med dynamisk RAM. I Amiga bliver disse kort automatisk installeret som Fast RAM (langsom) ved opstart af maskinen. Kortene kan altså ikke konfigureres med PrepCard (se forklaring i boks om hukommelseskort).



Med museklik bestemmes om kortet skal konfigureres som Fast-RAM eller som "diskette".

Advanced Settings: PrepCard læser selv indstillingerne, men du kan godt ændre dem.

Mounted Devices). Hukommelseskapaaciteten afhænger dels af den anvendte halvledertechnologi og antallet af IC'er.

Der findes mange typer af PCMCIA-kort

Kortene kan leveres i de forskellige halvledertechnologier: ROM, PROM, EPROM, EEPROM, S-RAM, Flash-ROM, D-RAM og PS-RAM (se beskrivelsen af de forskellige typer i kassen). Når denne artikel skrives (januar 93) findes der til Amiga to typer af kort:

PS-RAM-kort i to størrelser, 2 MB (1395 kr) og 4 MB (2195 kr). PS-RAM kortene kan kun bruges som Fast-RAM.

S-RAM-kort med 1 MB (1998 kr) og batteri-backup til 3 måneder. Kortet er selvkonfigurerende og viser sig i Workbench som CC0.

Med kortet får man overførselshastigheder som er op til 100 gange hurtigere end en harddisk.

Fremtiden tilhører PCMCIA

Udviklingen på området går dog så hurtigt, at det er sandsynligt at både pris, kapacitet og udvalg er ændret til det bedre, når du har



Så smuk ser Amiga 600 ud med 4MB i PCMCIA-stikket.

dette blad i hænderne. Det er bestemt ikke utopi at forestille sig, at PCMCIA kortene vil udkonkurrere de almindelige harddiske inden længe i de fleste "PC'er". De har alle fordelene:

Ringe vægt og størrelse, lille strømforbrug, højere datahastigheder, tåler stød 10 gange bedre end harddiske, standardiseret = flytbart/kompatibelt/konkurrence, så vi venter blot på at prisen kommer langt nok ned.

Også Modem-kort

Den nuværende PCMCIA standard er release 2.0 og denne version understøtter også I/O udvidelser som modem- eller fax-kort. Et modem-udvidelseskort vil uden videre kunne stikkes ind i den hvilken som helst PC med PCMCIA stik.

Fordi der er blevet skabt en standard for PCMCIA-kortet skal man ikke tro, at ALLE PCMCIA-kort også fungerer på en Amiga. Der er allerede flere kort ude, der er specielt programmeret til PC, og det går ikke, at du putter et sådant kort ind i siden på din A600/A1200. Så det er om at være opmærksom inden et køb.

Kort, der kan købes idag

Der danske firma BMP-Data har allerede lanceret en RAM/harddisk-løsning på et PCMCIA-kort, bygget på S-RAM teknologien. Også Commodore har flere af slagsen. Men interessant er det at flere udenlandske firmaer nu eller i nær fremtid kan tilbyde batteri-backup'ed statisk RAM, PS-RAM og D-RAM, alle mellem 2 og 4 MB, samt FLASH-RAM. Mitsubishi har allerede et fax/modem-PCMCIA-kort klar, der også bør kunne køre på en A600/A1200.

Vi vil selvfølgelig teste alle de PCMCIA-kort der kommer, så du ved, hvilke der duer, og hvilke du skal holde dig fra.

Således arbejder man med hukommelseskort

Det er pænt nemt at bruge et kort. Installationsprogrammet "PrepCard" findes fra og med Workbench 2.05 i Tools-kataloget. Med S-RAM hukommelseskort har man to muligheder:

"Disk-Like"

Formattering af et hukommelseskort: Kortet stikkes ind i PCMCIA-stikket og PrepCard startes. Klik på "Prepare-as-disk knappen. En meddelelse advarer om tab af data på hukommelseskortet - fortsæt ved at klikke på "Continue". Skærmen skifter idet feltet "device" fremkommer med informationen "Busy". Hvis alt er gået godt, hævner du atter på hovedskærmen, hvor feltterne "Format", "Geometry" og "Information" viser alle relevante oplysninger. Med et klik på knappen "Quit" forlades PrepCard og afventer at Diskettesymbolet "Empty" fremkommer i Workbench.

Fra nu af kan hukommelseskortet anvendes præcis som en diskette. Den kan for eksempel hurtigformatteres (Quick Format) med menupunktet "Format Disk" i Workbench. Det er dog nok sikrere at bruge PrepCard i stedet. Lige som ved et diskettedrev kan man skifte lagermediet medens computeren er tændt.

Hvis man vil bootre fra hukommelseskortet må det lige som en diskette initialiseres med "INSTALL CC0:" efter formatteringen. Hvis man vil benytte kortet som lagermedie eller lige har købt det bør det ikke sættes i PCMCIA stikket under opstarten. Sæt det f. i PCMCIA stikket når det er startet op og formatter derefter med PrepCard.

Fast-RAM

Initialisering af et S-RAM hukommelseskort som Fast-RAM hukommelse: Man kan til enhver tid ændre funktionen af et nyt eller et "Disk-like" formatteret kort til en hukommelsesudvidelse. Klik på knappen "Prepare as System RAM". Resten foregår som ovenfor ved "Disk-like" formattering. Efter initialisering er hukommelsen dog ikke "installeret". Når man stikker et hukommelseskort ind efter at Amiga er startet, bliver det ikke tilmeldt eller "installeret" sammen med den øvrige hukommelse. Altså først kortet i, derefter opstart eller Reset, derefter bliver kortet automatisk tilmeldt som Fast-RAM. Ligeledes må man heller ikke under drift trække kortet ud igen, det fører straks til "sammenbrud".

Når man i PrepCard-skærmen trykker på den højre museknap, fremkommer en rullegardin-menu. Med punktet "Advanced Settings" kommer man til side to i installationsprogrammet. Her kan kortets forskellige parametre sættes. Normalt bør man ikke ændre i disse parametre, da PrepCard automatisk sætter fornuftige værdier. Lad os hurtigt løbe de forskellige parametre igennem:

Unit Size: Her vil der som regel stå "Auto Size" idet PrepCard selv finder ud af den rigtige værdi. Manuelt kan man indstille denne i spring på 512 Byte, 32, 128, 512 kByte og 2 MByte.

Unit: Tallet her bruges om multiplikator for Unit Size. Drejer det sig om et kort med 1 Mbyte, sættes Unit Size på 512 kByte og Unit på 2. Sættes Unit kun til 1 bliver kun 512 kByte aktiv. Unit Size og Unit bruges både ved "Disk-like" og ved "System-RAM". Skyderen tillader indstilling af Unit op til 32.

Block Size: Her kan man ændre blokstørrelsen i følgende trin: 128, 256, 512, 1024 og 2048 Bytes/blok. Små blokke kan give en mere effektiv udnyttelse af hukommelsen hvorimod store blokke giver en højere overførselshastighed af data. 512 Bytes/blok er forvalgt. Lad være med at ændre dette.

Error Detection: Aktiverer fejlkontrol. Med "CRC" (Cyklisk Redundans Check) og "Checksum" står to metoder til rådighed. Normalt anvender PrepCard indstillingen "None". Denne indstilling har ikke givet anledning til nogen fejl ved min afprøvning.

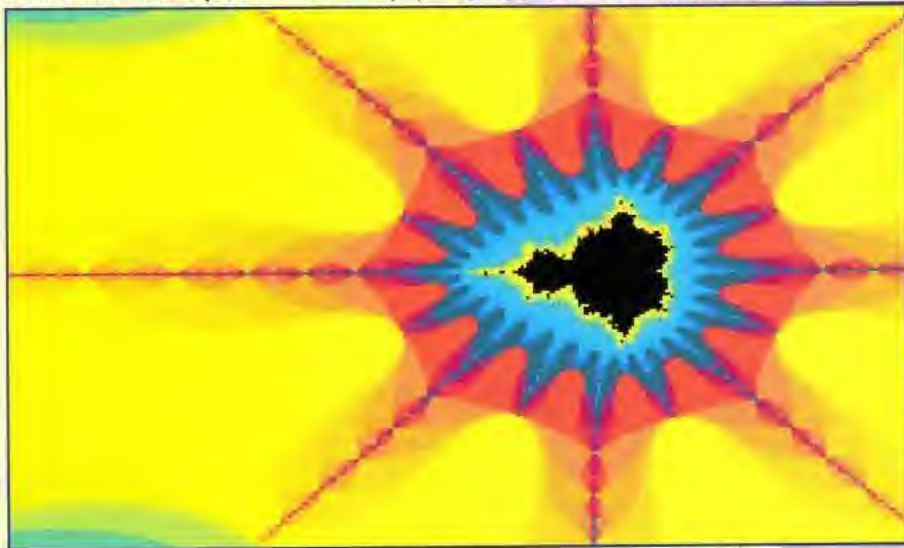
Geometry: Når denne knap er aktiv, forsøger PrepCard at formattere kortet med diskette lignende parametre (sektor inddeling).

Kaos og fraktaler - del 2

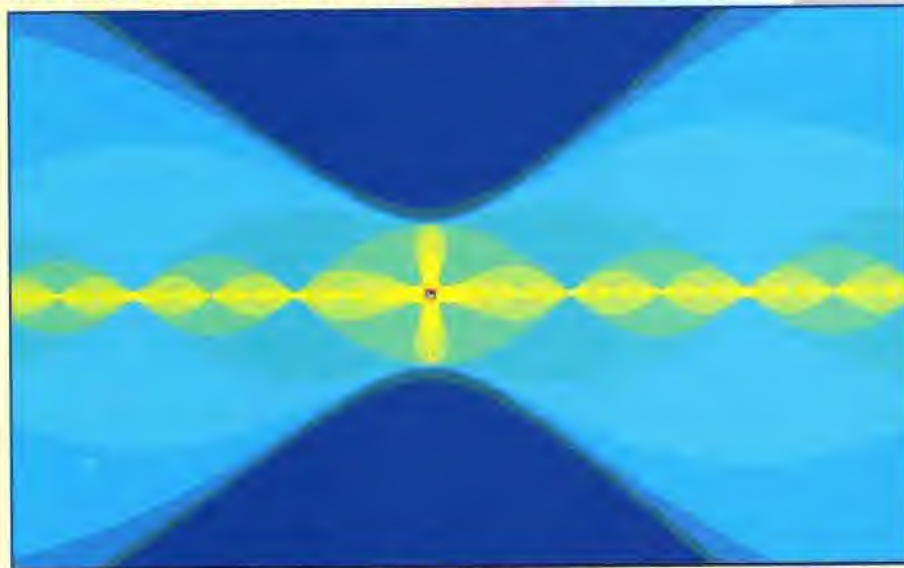
Hvordan bliver de flotte grafik-billeder dannet, og er det noget du selv kan lave? Disse og mange andre spørgsmål bliver besvaret i anden del af vores lille fraktal-serie.

Af Thomas Ellegard

For at kunne lave et billede som dette, skal du have noget matematisk baggrundsviden først. Vi kigger i denne artikel nærmere på, hvordan du ved hjælp af ligninger kan lave dine egne fraktaler.



Flot ser det ud - og det er computeren selv der har udregnet det hele, ud fra princippet om kaos.



Vi vil her se på noget af matematikken bag fraktalerne, og hvordan man opbygger et program, der kan generere disse på din egen skærm.

Så tør snotten af kenderne, træk maven ind, rul ærmerne op, og følg med i dette andet afsnit i vores fraktalserie. Det skal lige pointeres, at denne artikel IKKE

er en reklame for cola, chips eller lignende! (selvom chips unægteligt er fraktale).

Fraktalgeometri

De fleste af os synes at fraktaler er flotte og spændende (andre kan bedre lide at ligge på stranden og slikke solskin, eller se fjernsyn med vennerne). Men hvordan bliver de egentlig dannet? Det hele hænger nøje sammen med de komplekse tal (se matematik-boksen).

Normalt når man tegner en kurve (hvis man da normalt gør det), laver man en x-, og en y-akse, dvs. et såkaldt reelt koordinatsystem, men nu laver vi blot en i-, og en r-akse (den imaginære og den reelle akse), og altså således et komplekst koordinatsystem. Skal vi således afmærke punkter (tallet) $2+3i$ i dette komplekse koordinatsystem, går man blot 2 ud af r-aksen, og 3 op ad i-aksen. Nemmere kan det vel næppe gøres.

Skal vi derfor tegne Mandelbrot-mængden på skærmen, starter vi med at definere et komplekst koordinatsystem. Normalt definerer man, lidt overraskende, midtpunktet (skæringspunktet mellem akserne) som midt på skærmen. Er din skærm eksempelvis på 640x400 punkter, vil det øverste venstre punkt således være $-320 + 200i$.

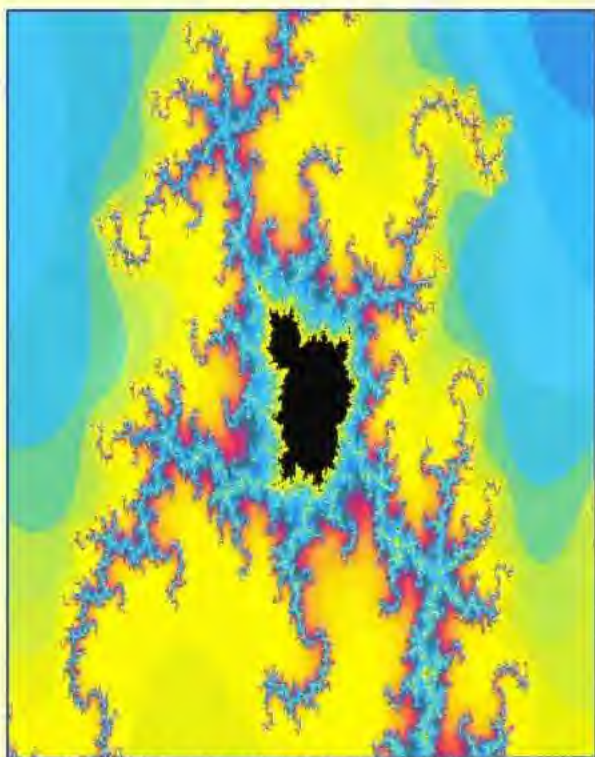
Vi giver fraktalerne farver

Når nu dit koordinatsystem er defineret, skal man til at beslutte, hvilken formel man ønsker at tegne (dette leder jo unægteligt tanken hen på cola). Formlen for Mandelbrotmængden er

$z = z^2 + c$, der er en iterativ formel.

Vi går nu frem på følgende måde: Man starter i punkter øverst til venstre, dvs. (med koordinatsystemet fra før) i $z = -320 + 200i$. Dette tal opløftes til 2. potens, og derefter lægges en fast kompleks konstant, c , til (du kan vælge en hvilken som helst konstant, bare du bliver ved med at bruge den samme hele tiden). Derefter gentager vi processen med det lige udregnede tal, indtil visse krav er opfyldt.

Disse krav kan f.eks. være, at hvis det komplekse tals numeriske værdi (den numeriske værdi af $z = x + yi$ er 'kvadratroden af $x^2 + y^2$ ') bliver meget stor (går mod uendelig), eller hvis vi eksempelvis har gentaget processen (itereret) 20 gange (eller ikke har mere cola i køleskabet), da stoppes. I første tilfælde laver vi



Dette flotte billede består i virkeligheden "kun" af komplekse tal, og er beregnet af en computer ud fra en ligning. Se boksen nederst på siden.

punkter hvidt, og i det andet tilfælde laves punktet sort. Foretages hele denne proces for alle punkterne på skærmen, fås Mandelbrotmængden i sort (ligesom cola). Ofte laver man den øvrige del af billedet i farver. Da kan man f.eks. sige, at hvis (når vi har

stoppet iterationen) den numeriske værdi er mindre end 10, da farves punktet lyserødt, ligger fra 10-20, farver vi rødt, 20-30, blåt osv. Prøv selv at eksperimentere med disse farver.

Forbedringer af programmet

Første gang du laver et fraktalbillede, kan det måske godt betale sig at anvende et simpelt programmeringssprog, som f.eks. Basic. Basic (Buuuh til Alle Som Ikke drikker Cola) er MEGET langsomt, men også overskueligt, og nemt at gå til. Brug derfor sproget, hvis du da har det, til at forstå grund-ideerne i et fraktalprogram. Når de er opnået kan du da gå videre med et tilsvarende program i Pascal, Fortran, C eller hvad du nu har lyst til. Men selv i disse programmeringssprog kan tingene godt køre lidt langsomt. Her er derfor nogle tip til at få det hele til at køre en lille smule hurtigere (ligesom princen!).

For det første behøver man jo ikke ligefrem at køre i 640x400 punkter, men kan måske nok nøjes med mindre, eksempelvis 320x200 punkter. Det siger jo sig selv, at jo større billede, des flere udregninger. For det andet behøver man heller ikke nødvendigvis foretage hele 20 iterationer for hvert punkt. Man vælger måske at nøjes med 5-10 iterationer. Krævet med at stoppe når den numeriske værdi bliver stor, vil dog ofte gøre sig gældende inden der stoppes, pga. antallet af iterationer. Sætter man derfor dette krav ned, således at et 'stort' tal af den numeriske værdi, nu blot er lidt mindre, opnår man måske nu kun meget få iterationer pr. punkt.

Man kan også anvende mere avancerede metoder. F.eks. gæl-

der det ofte (i et sort/hvidt-Mandelbrotbillede), at når et punkt farves sort, da er nabopunkterne også sorte (gælder dog ikke altid). Denne ide kan bruges til f.eks. at sige, at hvis alle punkterne omkring det pågældende punkt, som vi nu undersøger, er farvet sorte, da skal punktet også selv farves sort. Dette vil ofte reducere programmets udførselshastighed, især i programmer, hvor man har medtaget mange iterationer, eller hvor man anvender en stor numerisk værdi som krav. Der skal dog lige afslutningsvist siges, at ved anvendelsen af mange af disse tidsbesparende foranstaltninger, vil mængden af detaljer i billedet tilsvarende falde. Dvs. at man reelt set må vælge mellem hastighed og detaljerigdom.

Eksperimenter selv!

Du kan jo også selv prøve at eksperimentere lidt med disse og andre forbedringer. Jeg håber blot at denne lille fraktalserie har givet dig mod til at forsøge dig yderligere indenfor dette emne, og at du ikke er blevet alt for tørstig af al det cola-snatteri. Umiddelbart kan det måske godt virke lidt svært når man ser det første gang, men tab nu ikke modet (eller andre ting), det hele er i virkeligheden så simpelt. Jeg vil i senere numre se på yderligere begreber indenfor kaos- og fraktalområdet. Så glæd dig.

(Første del af "Kaos og Fraktaler" finder du i DNC nr. 1/93)

Matematik

For rigtigt at kunne forstå teorien bag kaos og fraktaler, er her en kort gennemgang af den mest nødvendige matematik.

Komplekse tal:

De fleste mennesker kender til de reelle tal, dog ikke alle. Det er, lidt løst sagt, de tal som vi alle normalt bruger. Men der findes også de såkaldte komplekse tal, som er lidt anderledes. De komplekse tal hænger nøje sammen kvadratroden af reelle tal.

Kvadratroden af et tal er jo defineret som det tal, der gange med sig selv, giver det vi ønsker at tage kvadratroden af. Således er kvadratroden af 9 jo 3, idet 3 gange med sig selv, som bekendt er 9. Der findes mange snedige måder, og endnu flere knap så snedige måder, hvorpå man kan udregne kvadratroden af et tal, men det vil vi ikke komme ind på her.

Nu forholder det sig imidlertid sådan, at et tal gange med sig selv altid vil give et positivt resultat. Det hænger sammen med, at ved multiplikation gælder, at to negative (eller to positive) tal ganget sammen, altid vil give et positivt resultat. Derfor kan man heller ikke tage kvadratroden af et negativt reelt tal, for hvordan kan man finde to ens tal, der ganget sammen, giver et negativt tal? Men tab ikke modet, der ER fundet en løsning på det problem.

Lad os lege lidt med ideen. Hvis nu vi kalder kvadratroden af tallet '-1' for 'i', så vil kvadratroden af '-4' være lig med '2i'. Man tager altså kvadratroden af det POSITIVE reelle tal, og ganger med kvadratroden af '-1', som jo er 'i'. Således er kvadratroden af f.eks. '-625' lig med '25i'. Alle tal, der indeholder 'i' kaldes for komplekse tal. '25i' er altså et komplekst tal. Også '3 + 8i', 'i - 1' samt '-24 + 5i' er komplekse

tal. Et komplekst tal kan således bestå af en del, der indeholder 'i' (imaginærdelen), og en del, som ikke gør (realdelen). Tallet '3 + 7i' har således realdelen 3, og imaginærdelen 7. Kaldes vi nu realdelen for 'x', og imaginærdelen for 'y', kan ethvert komplekst tal 'z' skrives som: $z = x + yi$. For tallet '25i' er $x=0$, og $y=25$. For tallet 'i-1' er $x=-1$ og $y=1$. Følgende forhold gør sig gældende:

$$\begin{aligned} i^2 &= -1 \\ i+i &= 2i \\ i-i &= 0 \\ i/i &= 1 \end{aligned}$$

Ud fra dette, kan nu følgende regneregler opstilles:

$$\begin{aligned} z^2 &= (x+yi)(x+yi) = x^2 + x^2i + x^2i + y^2i^2 \\ &= x^2 + 2xyi - y^2 = (x^2 - y^2) + (2xy)i \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} z+z &= (x+yi) + (x+yi) = 2x + 2yi \\ &= 2(x+yi) = 2z \end{aligned}$$

osv.

Disse forhold kan f.eks. bruges, når man skal lave et fraktalbillede. De fleste computere kan kun regne med reelle tal, og altså ikke med de komplekse. Derfor bliver man nødt til at dele den komplekse udregning op i 2 reelle udregninger.

Ved beregning af Mandelbrotmængden skal formlen for z^2 bruges, og det ses heraf, hvordan realdelen og imaginærdelen kan regnes ud, hver for sig.

ÆGTE MULTIMEDIA

Amiga CDTV System

Amiga CDTV Computer System - kun 6.995,-



Amiga CDTV Computer System er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV Computer System er selvfølgelig **fuldt kompatibelt** med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en **avanceret computer** (der ligger faktisk en Amiga 500 indeni), som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger **Gyldendals Fakta Leksikon**, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!

Amiga CDTV Computer System koster **kr. 6.995,-** inkl. moms.



MUSIKKONKURRENCE:

SPIL IND OG VIND!

Er du den lykelige ejer af en Amiga og er du musikalsk, har du nu chancen for at deltage i Det Nye Computers musikkonkurrence med præmier for over kr 21.000!

Af Gert Sørensen

Kære musikalske venner: op på tangenterne og vær med i DNC's store musikkonkurrence. ALLE der har en Amiga kan deltage! Her har du virkelig en enestående chance for at vise dine kreative evner. Hvad enten du har et sequencer-program (f.eks. Bars&Pipes; Dr. T's KCS, Harmoni eller lign.), eller du laver musik på en tracker (Protracker, SoundTracker, Octamed eller lign.), kan også du være med i konkurrencen om at vinde præmier for over kr. 21.000.- Du er samtidigt med i chancen for at udkomme på en CD eller musikkassette. Se så at komme igang, og vis hvad du og din Amiga kan præstere.



Det kan du vinde:

1. præmie: 1 stk. Yamaha TG100 multitimbral lydmodul værdi kr. 4.995,00 sponsoreret af: YAMAHA DANMARK.
2. præmie: 1 stk. KAWAI XS1 multitimbral lydmodul værdi kr. 4995,- sponsoreret af: ANDERS HØEG MUSIK.
3. præmie: 1 stk. A570 CD-drev, værdi kr. 4995,- sponsoreret af: COMMODORE.
4. præmie: 1 stk. mikrofon ELECTROVOICE N/DYM 257B til kr. 1395,00, sponsoreret af: ASCON, Ålborg.
5. præmie: 10 stk. DIC-DAT bånd kr. 950,- sponsoreret af: DAD.
6. præmie: 5 stk. 1/2-abonnementer a kr. 198,- på Det Nye Computer
7. og 8. præmie: 2 stk. INTEROFFICE a kr. 995,- sponsoreret af INTERACTIVISION.
9. og 10. præmie: 2 stk. spil NYHED PC a kr. 589,- sponsoreret af: INTERACTIVISION.
11. og 12. præmie: 2 stk. spil NYHED Amiga a kr. 479,- sponsoreret af: INTERACTIVISION.
13. præmie: COVER GIRL STRIP POKER til CDTV kr. 399,- sponsoreret af: INTERACTIVISION
14. præmie: 16 bit sampler, Betafon, værdi kr. 1195,-

Præmierne vil blive overrakt af en kendt person i juni 1993.

HVEM KAN DELTAGE?

Alle der har en Amiga kan deltage i "Det Nye Computers" konkurrence. Med hensyn til udgivelsen af de 10 bedste melodier, vil det selvfølgelig være en forudsætning at standarden musikalsk og teknisk er acceptabel.

SPILLEREGLER

- 1) Du skal indspille musikken på en Amiga.
- 2) Musikken skal være ny-komponeret (d.v.s. ikke udsendt før på CD, LP, Single eller MC).
- 3) Du skal indsende dit bidrag enten på cassetiebånd, DAT-bånd, 2 spors masterbånd (19 cm eller 38 cm) eller hvis du bruger en Tracker: på disk.
- 4) Du må maksimalt indsende 3 musikstykker.
- 5) Musikken skal være instrumental og ny-komponeret.

DU KAN BRUGE

- A): Amigaens interne lyde/instrumenter
B): 12 eller 16 bits lydkort
C): benytte diverse lydmoduler/musikinstrumenter (via MIDI-interface), eller en kombination af alle 3 muligheder.

*Dit musikalske bidrag skal sendes til:
GERT SØRENSEN,*

*Langgade 46
8800 Viborg*

OBS: Senest d. 1. maj 1993.

De 10 bedste melodier vil blive udsendt på en CD eller musikkassette.

Gå ONLINE med Amigaen

Lav din egen BBS! Det er ikke så svært som du tror, se selv her!

Af Bo Jørgensen



SkylinePic: Når man logger ind på en Skyline BBS, kan man vælge om man vil bruge SKYPIX. Hvis man gør det og hvis man bruger JR-COMM, så kan man bruge musen til at klikke sig igennem basens hierarki.

At Amigaen kan bruges til andet end "blot" spil, er vist allerede bevist indtil flere gange. Men ofte er det sådan, at de fleste kun udnytter den til enkelte opgaver. Enten til spil, tekstbehandling, lidt præsentation og måske som kreativ tegneredskab.

Men at den også kan styre en BBS, ved kun de entusiaster der har taget springet ind i denne særlige verden, hvor telefonen er blevet et vigtigt led i det hjemlige isenkram.

En elektronisk opslagstavle

Et Bulletin Board System, forkortet som BBS, er kort fortalt en

elektronisk opslagstavle/lager hvor man kan hente og lægge diverse tekster, programmer, spørgsmål/svar, billeder ect. Har man f.eks. brug for en ny viruskiller, ringer man blot op til en BBS og henter (downloader) filen.

Eller er der et problem med printeren, computeren eller de danske tegn (ÆØÅ), så kan man ligeledes ringe til den foretrukne BBS og lægge det aktuelle spørgsmål. Hvis man er heldig vil svaret ligge i ens postkasse kort tid efter.

Der findes et utal af BBS'er. De fleste kører på en PC'er, men der er også nogle der bruger Amigaen som basismaskine. Indholdet på BBS'erne kan variere meget.



Byg dit BBS op, så det skal kunne lide hvad du vil have - næsten!

Nogle beskæftiger sig udelukkende med Amiga, andre kun med PC og andre har valgt at blande indholdet, så der både er Amiga, PC og andre computertyper repræsenteret.

Det er en smal sag selv at lave

Med en Amiga, en harddisk, et modem, en telefonlinie og selvfølgelig et program der kan styre en BBS, er det faktisk en smal sag at lave sit eget Bulletin Board System. Sådanne BBS-programmer findes og de er af meget forskellig kvalitet, og ofte er de ikke helt nemme at gå til.

Specielt et program skiller sig ud fra mængden. Det hedder

Skyline og forhandles af Amiga Warehouse i Århus.

Klik dig igennem SkyBBS

Der er specielt een ting der gør Skyline unik. På alle andre baser taster man sig igennem systemet. Når man logger ind på en Skyline BBS, kan man vælge om man vil bruge SKYPIX. Hvis man gør det og hvis man bruger JR-COMM, så kan man bruge musen til at klikke sig igennem basens hierarki. En meget smart ting. Jeg tror ikke denne mulighed findes på andre BBS-programmer (heller ikke indenfor PC). Man kan selvfølgelig vælge udelukkende at bruge tastene, men hvorfor ikke bruge musen, den er jo en meget væsentlig del af Amigaen.

Sådan går du ONLINE

Skyline er et godt program, ingen tvivl om det. Der er dog et lille men. Installationen driller, og vejledningen hjælper ikke ret meget.

Derfor vil jeg i det følgende afsnit, meget kort, guide den interesserede igennem det tunge arbejde, med at få en BBS på benene.

1. Lav en skuffe med navnet BBS (makedir BBS). Kopier alle diskettens filer til denne skuffe.

Fig. 1

- Makedir database1
- Makedir database2
- Makedir database3
- Makedir database4
Ovenstående fortsættes indtil det ønskede antal databaser er opnået.
- Makedir Mail

- Makedir Text
- Makedir Text/1
- Makedir Text/2
- Makedir Text/help
- Makedir Text/envir
- Makedir temporary
- Makedir Skydoors

Fig. 2

assign BBS: dh0:bbs/skyline
assign TXT: dh0:bbs/text
assign TMP: dh0:bbs/temporary
assign MSG: dh0:bbs/mail

assign JPM: dh0:bbs/Skydoors
assign db1: dh0:bbs/database1
assign db2: dh0:bbs/database2
etc.

2. Lav en række underskuffer i BBS (Se fig. 1).

3. Derefter skal de assignes, så systemet ved hvor det skal finde de forskellige programstumper og skuffer. Dette gøres nemmest i en editor, hvor der laves et script, som senere executes i startup-sequencen (Se fig. 2).

4. Kopier SkyDaily og Skybatch fra Skyline-disketten til systemets S-skuffen. Også de enkelte library-filer flyttes til harddiskens libs-skuffe.

5. Herefter skal BBS'en konfigureres (instilles). Run Configure og følg vejledningen (i dette afsnit er den god). Heldigvis, for det er faktisk her, de første egentlige problemer opstår.

Der findes som bekendt en del forskellige modems på markedet og de er ofte lidt forskellige, hvilket igen betyder at opsætningen kan variere lidt fra modem til modem. Hvis du skal ud og købe et modem i den nærmeste fremtid, så gør dig selv den tjeneste, at bruge lidt ekstra penge på et hurtigt modem. Der er penge at spare på lang sigt.

Når Configure er "udfyldt" gemmes den, og derefter kan selve opbygningen af basen begynde.

6. Compiler er et lille program som kan lave de menuer brugeren ser, når han logger sig på systemet. Inden man starter compile-programmet er det meget VIGTIGT, at man på forhånd har planlagt hvordan basen skal opbygges.

Lav en grafisktegning med firkanter der repræsenterer de forskel-

lige menuer/skuffer, og tegn pile som viser hvordan man kommer fra den ene til den anden. Husk, det skal være logisk og overskueligt for brugeren af systemet. Hvis man skal bruge lang tid på at gennemskue basens opbygning, vil det betyde en høj telefonregning og lav interesse for basen.

Hvad skal der stå i menuerne?

Når grundtrækkene er tilrettelagt startes COMPILER programmet. Compileren laver som sagt menuerne, både dem man klikker på og dem hvor det er tastene der styre systemet.

Men hvad skal der stå i disse menuer? En mulighed i compiler programmet er at vælge COMMANDS. Her vil alle menuteksterne stå og nu skal man blot indtastes et bogstav ved de aktuelle tekster der ønskes. Husk lige at det samme bogstav ikke må forekomme flere gange, klart nok, ik!

Når man er tilfreds skal der genereres, hvilket betyder at menuerne opbygges og gemmes på harddisk. Dette gentages indtil alle menuerne, undermenuerne og underundermenyerne er opbygget.

7. Online tid. Nu burde at være i orden til den første prøve. Men husk lige reglen "Hvis noget kan gå galt, så går det galt". Men prøv alligevel!! BBS'en startes med ordenen:

run master

Hvis alt er i orden, vil skærmen herefter blive sort og nogle gule bogstaver vil forkynde at systemet

venter på en ny bruger. Prøv derefter højre Amigastart og L. Denne tastkombination simulerer et opkald til systemet. Nu vil hovedmenuen (main0) vise sig og de muligheder du indtastede i compiler vil være at se her.

Lav dit BBS på dansk

Har man lyst til at oversætte de tekster der forekommer i menuerne til dansk, kan det relativt let lade sig gøre. Fra en teksteditor hentes tekstfilen, bbsstrings, fra BBS-skuffen. Her ligger alle menupunkterne og man kan nemt rette teksterne til dansk, men husk; længden på tekstenfilen må ikke ændres. Herefter skal menuerne igennem compileren for at få de danske tekster overført til de enkelte menuer. Et stort minus her er mangelen på æ, ø og å.

Alle kan have glæde af en lokal BBS. De mange computerklubber der findes landet over kan bruge BBS'en til at fortælle om de forskellige klubaktiviteter, mødetider, beskrivelser af nye spil, spørgsmål/svar og meget andet.

BBS'en behøver ikke være åbent hele døgnet. Et par fastlagte timer om dagen kan måske være nok. En af Skyline's fordele er også, at den kan køre i baggrunden (iconify), hvilket betyder at man kan bruge computeren til andre ting samtidig med at vennerne logger sig på systemet.

Ikke alt er rosenrødt! Skyline koster ca. 800 kr. For pengene får man (i en lille plastikpose!) en

programdiskette og en manual med et tilhørende addendum, med de nyeste tilføjelser. Manualen er mildt sagt elendig. Sproget er på et rimeligt forståeligt engelsk, men selve opbygningen af BBS er meget forvirrende. Specielt det afsnit om "Embedded Commands". Det har den fejl, at det udelukkende henvender sig til de mennesker, der i forvejen kender noget til opbygningen af en BBS.

Det er ikke bedre med disketten. Her ligger en stak filer og flyder, en enkel HD-install, men den kan kun bruges når data-skufferne er lavet og de nødvendige assignments er udført. Yderst forvirrende. Og lad være med at ringe efter support på Skyline's BBS i USA, jeg har prøvet og ingen svarede. Men måske er du heldigere.

Men Skyline er alligevel et godt bud når der tales BBS. Når først programmet er installeret og de første menuer er opbygget, så er der ikke langt igen til den første bruger kan logge sig på systemet. Og derefter er det op til sysop'en at lægge nogle gode programmer/filer ned på basen. Det er dem der holder basen igang.

Fakta:

SkyBBS, pris kr. 795,-
Amiga Warehouse, 8616 6111



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIET - FULD RETURET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevet's pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18 00 77

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▷ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▷ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▷ Diskette med programeksempier kr. 76,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
- ▷ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

NYHED
Vector-kursus:
grafiktridimensional
Ring og hør
Pris 398,-
incl. diskette

Sendes
ufranket

DataSkolen
betaler portoen

Jeg betaler mit første brev således:

- ▷ Forudbetaling vedlagt på check
- ▷ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ▷ Efterkrav: Betalt betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

DATASKOLEN

Postboks 62
+++ 309 +++
DK-2980 Koldkødal



GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Tree-Valley"

1. pladsen i dennes måneds Gallery er samtidig også starten på vores blå periode. "Tree-Valley" vinder de første 500,- i præmiepuljen og er lavet af

Vidar Hukstad, Sørumsgraten 63,
N-2000 Lillestrøm, Norge

På anden-pladsen kommer Jesper Gjortz-Behrens med billedet "Tempress" som dermed bryder den føreromtalte periode i denne måneds Gallery. Jeg synes der skulle et frisk pust ind mellem alr det dystre og Jespers billede er også en opfordring til læserne om lidt opmuntrende billeder. Jeg bliver sømne så ke'a det...

Dermed ikke sagt at det hele skal være lutter lagkage og jeg tror snarere der i denne måned er et spørgsmål om tilfældighed at de fleste billeder er dunkle. Jespers billede adskiller sig i hvert fald fra de andre og belønnes med 200,- som bliver sendt til Gustav Adolfsvej 11, 2800 Lyngby.

Allan H N

E, Snaresgade 6, 4 tv
1725 København V

-står bag billedet "Skille" som er en fin skildpadde svømmende i havets dyb. Vi er tilbage til de smukke blå-grønne farver som står flot i kontrast med den gyldne padde og havbund. Jeg kunne dog godt have tænkt mig at du havde brugt lidt mere tid på paddens krop, når nu skjoldet er så flot. Der kom i hvert fald intet frem på min skærm.

Hvilket fører mig hen til spørgsmålet om forskellen på jeres skærm som i nogle tilfælde er indstillet så de ikke stemmer med det I ser i bladet. De heldige af jer som får jeres tegninger i bladet, kan til dels bruge det trykte til at indstille jeres skærm efter. Men det er ikke 100 % nøjagtigt da trykkeren nogle gange bruger for meget eller for lidt svætte. Den rigtige og mest nøjagtige måde er desværre ret bekostelig.

I skal først separere jeres billede og gemme det som en "post-script-fil". Derefter tager I filen hen til en image-setter som kører jeres billede ud på fire film svarende til sort, magenta, gul, cyan og fra disse film kan der laves et match-print, som er det mest præcise farve print I kan få. Ca. pris for hele

denne operation er omkring 650,-. Så en passende og billig løsning, er måske at sammenligne Galleri's sider med jeres egne skærm-farver.

De næste to billeder måtte jeg lysne en del, da det ellers ville være umuligt at se hvad de viste. Det er første gang jeg er gået direkte ind og har ændret på læsernes billeder, men på den anden side syntes jeg det var synd hvis de var kommet næsten sorte frem. Billederne er lavet af henholdsvis

Thomas Haukebo
Sirivegen 49, 6400 Molde, Norge

og
Lars Cederholm Lemming
Sønder Landevej 72, 6400 Sønderborg

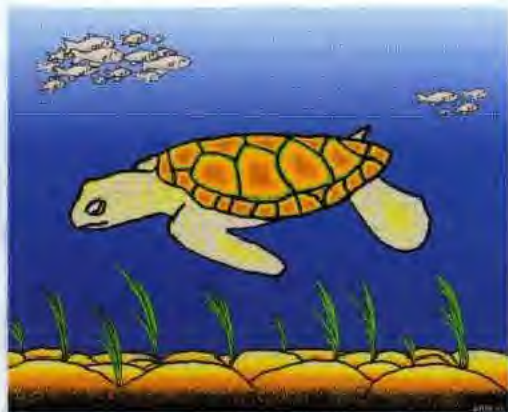
De sidste to billeder kommer fra Peter Therkildsen, Lærkevej 11
8660 Skanderborg som blev inspireret af Hemmingways "Den gamle mand og Havet" samt Tage Majland.
Kollegiebakken 9/ 3115, 2800 Lyngby
for hans sjove tegning om hvordan en rigtig lom-meregner bør se ud. Vi ses i næste måned.

Gallery er på vej ind i den "Blå Periode"....



"Tempress"

TEGNET AF
JESPER GIØRTZ BEHRENS
1992



"Skille"



"Invasjon"



"Death"



"Odyssey of Life"



"Lommeregner"



Secret Service er atter klar til at hjælpe dig i kampen mod highscores og onde monstre...

ZOOL

Et tip til Gremkins gigantsucces: Skriv "GOLDFISH" når titelskærmen kommer, så skulle skærmen gerne blive blå i et sekund. Når så spillet er i gang, skal du trykke 1 for at blive usårlig, 2 for at komme ind i næste level, 3 for at komme ind i næste land, og 4 for at begå selvmord!

Tak til Hanne Pedersen fra

Rødning.

En anden læser skriver, at man efter at have skrevet GOLDFISH kan trykke på F1-F6 for at starte direkte i det pågældende land.

Jacob Nilsson fra København y informerer os desuden om, at der er et gemt Shoot-em-up på level 2-1. For at komme ind i det skal man først forbi de to første "bombe-platforme", der har spyd nedenunder. Lige efter den nr. 2 skal du lade dig falde ned på gul-

vet ved siden af spyddene; og på vej ned vil du kunne se en platform til højre og en lille smule til højre for dit hoved. Høp i op mod den og voila!

På level 2-2 er sekvensen på klaveret i øvrigt Rød-gul-lyseblå-mørkeblå.

PINBALL FANTASIES

Hvis du skriver DIGITAL ILLUSIONS på vil du aldrig miste din kugle, men skulle du alligevel have brug for et par ekstra, er det faktisk bare at skrive EXTRA BALLS, så du starter med fem kugler.

Tak til Kasper Aae fra Ribe.

CURSE OF ENCHANTIA

Nicholai Reinseth fra Hellebæk giver her nogle begyndertip til Cores noget skuffende adventure:

Når du er kommet forbi vandet og op i grotten, skal du selvfølgelig trykke på knappen i væggen. I hulesystemet er det lidt mere kompliceret: I rummet med computeren skal du kun tage computeren, trådrullen kan du ikke få med endnu. I rummet med planken lægger du bare planken op på stenen, og smider computeren hen på den. Tag magneten og hop ned igen. Magneten skal bindes sammen med det, du får fra "Stone Basher"-manden (bare giv ham en masse sten, så er han tilfreds!). Smid magneten ned i hullet med trådrullen. I rummet med de mange huller skal du rode lidt i dem. Når dyrene er hoppet ud, skal du tage det, der ligger i hullet. Det skal du sætte sammen

med den grønne slim (det ser måske lidt mærkeligt ud, men der er rigtigt nok!). Ved de store uhyrer er der to metalløkker. Bind tråd fra den ene til den anden og vent lidt. Klatten på tråden skal sættes sammen med den grønne klat. Nu virker ønskebrønden. Smid en mønt i den (den ligger bag nogle sten) og ønsk en hjelm. Den ihører du dig på det sted, hvor alle stenene falder ned. I brønden skal du tage den efterhånden uidentificerbare klat på hovedet. Snart vil du blive trukket op af en forelsket trold...



ALIEN BREED '92 SPECIAL EDITION

Fra David Yousif, Nykøbing F får vi alle levelkoderne til dette fantastiske lavprisspil. Vi kvitterer med en spilpræmie:

Dæk 2: XXDEA
Dæk 4: RTHAA
Dæk 6: LAEEA
Dæk 8: UYTTA
Dæk 10: PPEAB

Hvis du ikke skulle vide det, skal koderne testes ind på titelskærmen, på den første computer, du møder.

HEIMDALL

David Arnholm får en spilpræmie for de sidste 2/3 af løsningen til dette lidt gamle spil. Første del bragte vi i nr. 9 sidste år...

UDGÅRD

Sejl til øen til venstre for din udgangsposition. Få fat i hjelmen og "Revelation"-formularen, som befinder sig i kisten i rummet med de to tyrehoveder på væggen. Sejl til øen nedenunder, men inden du går fra borde, skal du skifte til personerne med de højeste "runelore". Dræb dværgen i det første rum, og tag seglet. Vis det til sværdmanden, der spørger efter "The seal of the Gods". Lad hver af personerne drikke af Mimens brønd - dette vil øge deres Runelore med ti point. Tag "Teleportation". Sejl nu til øen til højre. Få fat i "Water" fra kisten i det første rum. Brug hjelmen på piedestalen og tag diamanthjernen. Sejl til øen i øverste venstre hjørne. Åben døren med jernnøglen, og tag "Disenchant" fra kisten, åben døren med sølvnøglen, og brug "Water". Åben den næste dør. I nederste højre hjørne er der to små øer. Sejl til øen oven den venstre af de to. Gå gennem venstre gang, og tag ædelstenene fra den højre kedel. I de næste to rum vil der være en Runelore-drik, men når du har taget dem, skal du forlade øen fra den vej, du kom. Sejl til øen neden under. Åben den første port med en sølvnøgle. Gå ædelstenene til dværgen. Tag halskæden fra manden, der står ved ildstedet. Prøv ikke at tage nogen skatte. Sejl til øen til højre. Gå gennem gangen længst til venstre. Åben døren, efter edderkoppens spind, med diamanthjernen. Giv rubinen til gudinden Iduna, der giver dig et æble til gengæld. Sejl til øen i nederste venstre hjørne. Gå ind i huset til venstre, og find den hemmelige dør i rummet med de tre formulærer og driften. Tag drængen æg. Sejl til øen oven over. Giv halskæden, æblet og drængen æg til normerne. Gå ind i huset i det første rum og hæv "Disenchant". Tag mundstykket. Tag til den store ø oppe i højre hjørne. Gå gennem gangen yderst til højre i det

første rum, og fortsæt ligeud igennem de to næste rum. Dræb giganten (brug en "giant killer"-formular). Gå til den bagerste bog og brug en "Revelation". Dette skulle give dig "Shrinking". Sejl til øen i øverste højre hjørne. Brug "Teleportation" til at komme over kløften. Gå hen til hornet og blæs i det ved at bruge mundstykket - Du vil nu blive transporteret til øen i bunden, hvor du skal bruge "Shrinking" på...Frejas Spyd!

ASGÅRD

Sejl til den lille ø i midten af bunden. Brug en "Detect Traps" så snart du ankommer til øen. Gå gennem gangen til højre, og tag "Revelation". Sejl til øen i øverste højre hjørne. Gå nu tilbage og dræb trolden i midten. Gå gennem gangen og brug runestenen (som du gerne skulle have en 4-5 stykker af nu!) til at finde en sti over vandet. Tag sølvringen og "Revelation" fra kisten. Sejl nu til den store ø i midten. Brug "Revelation"-formularen til at lave en bro over kløften. Gå ned af den første gang og tag "Water"-formularen i kisten. Gå ned af den anden gang, og tag posen med sten. Sejl ned til øen i midten af bunden af kortet. Gå gennem gangen, der ligger lige for. Brug posen med sten i den tomme niche. Tag posen med peber. Sejl til øen nederst i venstre hjørne. Gå forbi spindelvævet i det andet rum og gennem gangen. Stå foran hovedet i rummet med skibet, og brug peberet. Tag nu sølvringen. Sejl til øen øverst i midten. Brug "Detect Traps" i det første rum. I det næste rum skal du træde på pladerne i denne rækkefølge: Den næstnederste i højre række, pladen over den, den næstnederste i venstre række, den næstøverste i venstre række, den næstøverste i højre række (ryk to gange først op - så ned), og endelig pladen i midten. Tag nu sølvringen. Sejl til den lille ø i øverste venstre hjørne af kortet. Gå ind i det andet rum, og brug "Water"-formularen. Gå hen til trappen i det næste rum, og brug sølvringene. Gå gennem gangen til venstre. Sejl op til den store ø i øverste venstre hjørne og...TILLYKKE!!! Du har løst din mission.

INDIANA JONES IV

Der er en spilpræmie på vej til Michael Dymose for hans løsning til Indiana Jones IV

New York

Det første du skal gøre i New York er at tage avisen. Bagefter skal du ind i huset. Du kan gøre det på tre forskellige måder: ved at slå, ved at skubbe kasserne eller ved at blufte dig igennem. I sidste tilfælde skal du sige følgende til dørvogteren:

1. I'm here to enjoy Madame's outrageous orations.
2. Of course not. Madame Sophia's a serious thinker
3. No kidding. I think she is the greatest.
- 4...Yeah, she's very smart.

5...The way she makes things so easy to understand?

Når du er kommet ind skal du forsøge at gå ud på scenen et par gange. Først spørger lysmanden dig om noget, svar med mulighed nr. 1. Når du er blevet stoppet to gange, skal du give ham en avis og sige:

Aren't you wondering about the events of the day? Når lysmanden er gået, skal du skubbe til de to yderste håndtag, så alle pære lyser grønt, og derefter er det tid til at trykke på knappen...

Island

Når du er kommet til Island skal du gå ind i hulen og snakke lidt med Heimdall, indtil han fortæller dig om Sternhart og Costa.

Gå nu ud til din bil og tag til Tikal

Tikal

Gå lidt rundt i skoven, indtil grisen står lidt nord for æen. Brug så pilsken, så den løber ud af skoven, og bliver zed af slangen. Gå nu ud af skoven (den vej som grisen løb!), kravl op af træstammen, så du kommer over bulet.

Gå hen til Sophia, der har fundet en genvej. Sig til hende, at I skal ligge efter Sternhart. Gå hen til templet. Pludselig kommer Sternhart og stopper jer, snak lidt med ham, indtil han spørger efter titlen på The Lost Dialogue of Plato. Sig til ham, at du ikke kender den. Når Sternhart er gået igen, skal du gå hen og snakke med papegojen. Sig "Title" til den, og den giver dig den. Gå hen mod templet igen, og giv ham den rigtige titel. Når du kommer ind i templet, skal du snakke med Sophia. Få hende til at holde Sternhart med snak. Gå ud af templet, mens Sophia snakker, og tag lampen fra souvenirboden. Gå ind i templet igen, og held kæmpe over den mørkeste slange i muren. Tag slangen og sæt den ind i hovedet, der hænger på væggen, træk i slangen, og åben den hemmelige grav.

Når Sternhart er gået, skal du tage den lille orichalcum-kugle under skellet. Gå ud af templet og tag til Island. Gå ind i hulen, put kuglen i den af, der sukker ud fra isen, tag den, og tag til Azores

Azores

Når I står foran døren, så skal du sige til Sophia at hun bærer en snakke med ham. Når Sophia snakker med mairden, skal hun sige:

1. We need your help
2. What can you tell me about "Plato's Lost Dialogue"

Nu skal du spørge ham om han har den, og en tredje gang, indtil du endelig kan spørge ham, om han ved hvor den er.

Han vil have noget for sin viden, så du fortæller ham, at han kan handle med Indu. Sig til Indu, at han skal snakke med ham. Gå hen og bank på døren, og tilfældigvis ringer fra Island. Nu siger han hvilken samling bogen er i - husk det! Tag tilbage til skolen i New York



New York

Sig til Sophia, at hun skal vente mens du leder, og følg efter hende ind på dit kontor. Ben kuleslabet og tag den lidt for gamle mayonnaise. Gå ud igen og ned i kælderen. Tag kluden og noget kull. Gå op igen. Gå op af trappen og kig på bordet. Tag tygegummiet, der sidder fast under det.

Kig på den vædede bogreol. Hvis det er den samling, hvor Plato's Lost Dialogue er, skal du kravle op af rebet og tage pilespiden. Kravl ned igen, og bind kluden omkring pilespiden. Brug den til at fjerne skruerne i bagbelysningen. Nu skulle du have bogen. Hvis ikke det var den samling, skal du skubbe til den store kasse og kigge på reolen. Hvis den heller er der, skal du kigge på den grå kasse i reolen. Hvis den er der, skal du hælde mayonaisen ud foran den. Træk så rotpælen hen under bulet i loftet. Kravl op gennem bulet, gå hen til urnen, åben den og tag den aske, der ligger i den. Kravl ned igen og brug nøglen i kisten bag kassen.

Hvis du stadig ikke har fundet bogen, skal du gå ned i kælderen, og gå hen til rutschebanen og smøre den ind i tygegummi. Gå op af den, og tag den kat, der er lavet af voks. Gå ned i kælderen igen, åben øvnen og smid katten ind i den. Nu skulle du gerne få bogen.

Tag tilbage til dit kontor og snak med Sophia. For at følge denne løsning skal du svare til hende, at du ikke vil have hende med, men hellere opleve lidt action.

Tag derefter til Monte Carlo.

Monte Carlo

Når du er kommet til Monte Carlo, skal du snakke med Trotter, der er en lille mand med gråt hår og brunt tøj. Sig:

1. Are you Alain Trotter?
2. Yes Dr. Indiana Jones of Barnet College
3. That's me.
4. What can you tell me about Atlantis?

Nu spørger Trotter dig om noget, som du kan se det rigtige svar på i Plato's Lost Dialogue. Når du har fået hans kort, skal du tage mod risten ud til luftbussen, og tage flyet til Algiers.

Algiers

Når du er kommet til Algiers, skal du gå lidt til venstre

og ind ad sidegaden. Når du er kommet hen til butikken skal du give Trotters kort til manden:

1. You mean you aren't Omar?
2. Can you arrange a meeting with Mr. Al-Jabbar?

Når Paul går skal du følge efter ham ud i byen. Bliv ved med at følge efter ham (en lille rød prik), indtil han går ind i et hus.

Når du er kommet ind i Omar Al-Jabbars hus, skal du bruge pilsken på den ting, der hænger på væggen over nazisten. Nu skal du snakke lidt med Omar om, at du leder efter Atlantis o.a.v. Når Omar og Paul er gået, skal du tage pinden fra krukken og de to statuer fra bordet. Brug pinden til at fat i vasketøjet. Nu skal du ride på kamelen.

Ørken

Nu skal du ride rundt til de forskellige lejre og snakke lidt med menneskene, og hver gang skal du vise dem kortet.

Følg den vej de siger, og når du har fået at vide, at du er nøget tæt på, vil du kunne se et kryds. Hvis du bliver stoppet af politiet, skal du bare give dem svar nr. 1

Når du er kommet hen til minen, skal du kravle ned af stigen. Nu skal du føle dig frem til en maskine, og ca. midt på maskinen er der en lille knap. Tryk på den, så der kommer lys. Tag en del af det skibsskrog, der ligger ovre ved døren. Tryk på bolden, som de to tegninger markerer, tag så stenbulet, der ligger i hullet. Tag nu skiden, der ligger på bordet, og tag også pinden. Brug skibsdelen på "crumbling wall". Put pinden i bulet og sæt hjulet ovenpå. Kig nu i Lost Dialogue, for at se hvordan hjulet skal vende. Drej hjulet og tryk på pinden, så døren åbner sig. Tag hjulet igen. Gå igennem den åbne dør. Når du kommer op, møder du en nazist. Sig, at det er Klaus Kernen, der har givet dig lov til at grave hullet. Brug pilsken, så maskineværts faldet ned i hullet. Når du har banket mairden, skal du kravle ned af stigen igen, og tage pinden. Kravl op igen og op af røtangen. Nu skal du flyve i luftballon. Du kan dreje ballonen med de to musknappe, og alt hvad du skal gøre er at styre ballonen mod Nord, på vej mod Kreta...

Hier stopper vi for denne gang. Gå ikke glip af den spændende fortsættelse i næste nummer, hvor Indy kommer ud fra nye vrøvligheder!

AGONY

Og vi kan takke Anders Klixbull fra København for at vi nu ved hvordan man springer baner over, og får ekstra våben: Skriv FANTASY på et hvilket som helst tidspunkt, og F1-F5 vælger våben, mens de yderst smukke baner nemmere kan ses, hvis man trykker Enter.

OG TAK TIL...

David Elind, Guldberg
Lasse Wende, Vibj
Jesper Larsen, Rødovre
Christian S Laursen, Herning
Og Klaus Risiko

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Månedens spilpræmier
er stillet til rådighed af

COKTEL VISION

eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* **TEGN** helårs-abonnement på "Det Nye COMPUTER", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

* **FORNY** dit helårsabonnement **TIL TIDEN**, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betalt dit helårs-abonnement **TIL TIDEN** (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du **IKKE** i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navnene offentliggøres to måneder efter i "Det Nye COMPUTER".

KUPON til nye abonnenter

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.

☐ JA TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent

☐ Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

Det Nye
COMputer

Amiga Expo '93!

Så går det løs igen! Alletiders største og eneste Amiga-udstilling i Danmark er igen på benene i starten af april!

Så skal du til det igen: ud og se det allernyeste til din Amiga, møde folkene fra branchen, vinde i konkurrencerne, spare hundrede af kroner, og i det hele taget have masser af sjov på Danmarks eneste Amiga-udstilling, Amiga Expo '93!

Nye lokaler!

Desværre brændte vores hidtidige udstillings-lokaler i Odd Fellow Palæet ned, og vi har søgt med lys og lygte efter et nyt sted at være.

Og nu er det lykkedes: Hotel Sheraton i midten af København! Faktisk er det langt bedre end Odd Fellow Palæet til udstillinger, og så ligger det utroligt centralt i forhold til Hovedbanegården og Vesterport station.

Hvis du har mulighed for at se Kanal 2, eller høre Radio Voice, skal du tænke for apparater i ugen op til Amiga Expo '93, da vi kører store radio- og TV-reklamer for udstillingen. Der vil, ligesom i Århus, være mulighed for at købe forsalgsbilletter hos din lokale

forhandler, og her sparer du altså penge på normal-billetten.

Hvad skal der ske?

Udover at tilmeldingerne allerede er begyndt at strømme ind, kan vi allerede nu garantere at der bliver noget for enhver smag.

Vi arbejder på flere projekter, og det skal nok blive spændende: sidste år havde vi jo både Trine Michelsen, der spillede strip-poker LIVE, og det populære HUGO-show - og vi skal nok finde på noget der er (mindst) lige så sjovt og underholdende.

Som altid vil du have mulighed for at komme og gøre et rigtigt røverkøb, for de fleste af udstillerne sætter gerne i anledning af messen deres priser drastisk ned. Der vil selvfølgelig også være mulighed for at prøve de nye spil af, samt køre med musen på flere forskellige computer-programmer, med lyd, grafik og DTP.

Der vil være masser af eksperter på hver deres område, der vil kunne svare på alt hvad du kan finde på at spørge om, så kom!

Professionel afdeling

Vi arbejder på at få en decideret professionel afdeling op at stå. Her vil "de tunge drenge" stå inde, og under roligere forhold forklare om deres dyre systemer. Det er dog ikke helt afgjort endnu, det afhænger helt af tilslutningen til en sådan afdeling. Men alt dette skal du nok blive orienteret om i næste nummer. Vi hører dog gerne fra firmaer, der kunne være interesserede i en sådan afdeling.

Så er det tiderne: i år bliver Amiga Expo afholdt i begyndelsen af april, nærmere bestemt d. 2., 3., 4. april, på Hotel Sheraton.

Benyt dig af kuponen på denne side, hvis du kender en, der har fortjent årets "Amiga-Prisen"!

Ting jeg SKAL huske:

Amiga Expo '93
Hotel Sheraton, København
D. 2., 3. og 4. april

Min(e) kandidat(er) til årets "Amiga-prisen '93":

Navn 3:
Adresse:
Postnr./By:
Begrundelse:

Navn 1:
Adresse:
Postnr./By:
Begrundelse:
Navn 2:
Adresse:
Postnr./By:
Begrundelse:

SPILLEKLUB DANMARK

TV SPIL PÅ POSTORDRE. BESTILLINGSTLF.:

75 45 44 43

MANDAG-FREDAG KL.16-18

S-NES SPIL:

AXELAY 598.- X
ADDAMS FAMILY 598.- D
F-ZERO 498.- D
FATAL FURY 698.- X
JOE & MAC 598.- D
KRUSTY'S FUN HOUSE 598.- D
LEATHAL WEAPON 648.- X
MAGICAL QUEST 648.- X
PRINCE OF PERCIA 648.- X
SIM CITY 498.- D
STREET FIGHTER II 598.- D
STAR WARS 648.- X
SUPER MARIO HART 498.- D
SUPER TENNIS 498.- D
SUPER SOCCER 498.- D
SUPER ADV. ISLAND 598.- D
SPACE MEGA FORCE 648.- X
RIVAL TURF 598.- D

SPIL TIL GAMEBOY:

MEGAMAN II 338.- X
MEGAMAN III 358.- X
TERMINATOR II 348.- X
ALIEN III 348.- X
STAR WARS 348.- X
SUPER MARIOLAND II 348.- X
MARIO+YOSHI 348.- X

SPIL TIL MEGADRIE:

SONIC II 378.- X
TALE SPIN 498.- X
BATMAN RETURNS 498.- X
INDIANA JONES 498.- X
TERMINATOR II 498.- X
NHLPA HOCKEY 498.- X

SUPER - NINTENDO
MED STREETFIGHTER II
KUN 1649.-

KONKURRENCE

Indsend kuponen sammen med 5 kr. i frimærker så modtager du vores katalog. Blandt de indsendte kuponer trækkes der lod om

1 STK. SUPER NINTENDO M/SF II.

Der gives direkte besked til vinderen. Indsend kuponen inden d. 31/3 til: SPILLEKLUB DANMARK, POSTBOX 175, 6701 ESBJERG, så deltager du i konkurrencen.

INDSEND KUPONEN FOR KOMPLET LISTE AF SPIL.

D. TYSKE IMPORTSPIL MED TYSK VEJLEDNING
X. AMERIKANSKE SPIL MED AMERIKANSK VEJLEDNING. OBS: ADAPTER NØDVENDIG.

☐ JA TAK SEND MIG ET KATALOG.

NAVN: _____ TLF. NR. _____

ADRESSE: _____

POST NR.: _____ BY: _____

2-D Animation

For at kunne lave grafik-animationer er softwaren et vigtigt redskab. Derfor har vi lavet en oversigt over de mest gængse programmer, så du hurtigt kan få et overblik over udvalget.

Af Flemming V. Larsen

Før man for alvor går igang med at lave sine animationer, er det vigtigt at have de rigtige redskaber. Når det drejer sig om computer-animation er en væsentlig del af disse redskaber softwaren. Som vejledning har jeg derfor lavet denne oversigt. Den er ikke fyldestgørende; men indeholder de mest gængse programmer. Jeg har undladt at medtage decideret præsentations- og programmerings-software som Director, Deluxe View, Amiga Vision osv. - De vil blive behandlet i en senere artikel.

Integrerede animations-programmer

Fantavision. (Brøderbund)

Beskrivelse: Animationsprogram med lyd. Arbejder enten med IFF-brushes eller med specielle "elastik-figurer" (en lidt primitiv form for vector-morph, hvor figurerne har nogle ankerpunkter, som man kan trække i og derved ændre formen over en billedsekvens.) i et eller flere animerede lag over en IFF-baggrund.

Formater: Alle baggrundfarvevalg (incl. HAM) og standard opløsninger i PAL eller NTSC (incl. Overscan). IFF-billeder, IFF-lyd (8SVX) og eget anim-format, som kun kan afspilles via den medflg. Fantaplayer.

Negativt: Understøtter ikke animbrush eller Anim opt 5. Elastik-animationerne kan kun arbejde med figurer (polygoner) med omrids af rette linier (ikke bezier-kurver). Kræver separat grafikprogram til udarbejdelse af baggrunde/forgrunde/brushes.

Positivt: Brugervenligt og nemt at gå til. Godt lydmodul.

Værdi: Tiden er nok løbet lidt fra dette animationsprogram. Men til visse special-opgaver kan det måske være løsningen.

Moviesetter. (Gold Disk)

Beskrivelse: Modulopbygget animationsprogram med lyd. Arbejder med animerede figurer og bag- og forgrunde i flere lag og scener. Ser-editor (animerede figurer) med tegne-/male-redskaber. Indbyggede billedovergange (bl.a. spiral, persienne, indblending). Story-board som viser

de enkelte scener. Mulighed for at gemme (og distribuere) animationer som enkelt fil (komprimeret) eller som løse moduler ("sets", lyde, for- og baggrunde).

Formater: Max 32 farver, lo-res (incl. overscan) PAL eller NTSC. IFF-lyd. Eget anim-format som kun kan afspilles via den medflg. Movieplayer.

Negativt: Understøtter ikke standard animbrush (har sit eget "Set"-format) eller Anim opt 5. Skærmopløsningen for dårlig til mere profl. arbejde. Begrænsede grafik-værktøjer. Kræver separat grafikprogram til udarbejdelse af baggrunde/forgrunde.

Positivt: Scene-opbygningen gør det muligt at bruge flere paletter i en anim. Den lagdelte animationsteknik gør det nemt at lave ændringer undervejs uden at miste dele af de enkelte frames. Godt lydmodul. Nemt at distribuere animation på flere disketter. Story-board'et giver et godt overblik og nem søgning under redigering. Kan køre med 512 kb.

Værdi: Eric Schwartz' har med sine animationer (fx. Anti-Lem-

min') vist, at det, trods den lave opløsning, er muligt at lave virkeligt gode animationer med dette program. Lidt synd at det er fra før animbrush-formater blev udviklet.

DeluxPaint IV. (Electronic Art)

Beskrivelse: Integreret grafik og animationsprogram. Specialiteter som Morph (animeret overgang mellem to brushes), Lysbord-effekt (se gennem flere lag tegninger), Perspektiv, Move (animation af en figurs bevægelse langs x y og z-akse) med "Ease-in eller out" (acceleration hhv. deceleration af bevægelse) og det bedste Stencil-værktøj (beskytter farver eller figurer mod overmaling).

Formater: Alle farvevalg (incl. HAM) og standard opløsninger i PAL eller NTSC (incl. Overscan) + Super-bitmap (Max-størrelsen afhængig af forhåndenværende RAM). IFF, Animbrush og Anim opt 5 (+ Expanded Anim). Vær dog opmærksom på at IFF-formater ikke altid følger standard (Hvis man gemmer sit billede med Stencil eller udvidet palette, vil de fleste andre programmer have svært ved at læse dem!).

Negativt: Ham-delen er altfor langsom. Ingen AREXX-port. Ingen lyd. Middelmodig animation, som æder for meget RAM i forhold til ydeevne (Ny og måske bedre fra vers. 4.1?) Ekstra betaling for dansk manual.

Positivt: Det mest omfattende og mest brugervenlige program, både når det drejer sig om animation og grafik. Dansk manual.

Værdi: Dette program må man eje. Det er ud fra dette, man måler alle de andre!

Animation Studio. (Disney)

Beskrivelse: Modul-opbygget animationsprogram med lyd. Filosofien bag programmet har været at arbejdsgangen skulle ligne det man kender fra et traditionelt animations-studio. Dvs. streg-tegning med lysbord-effekt (onionskin), redigering-skema (exposure-sheet) med lyd og sidst farvelægning (Ink & Paint).

Formater: Max 32 farver, alle standard opløsninger (incl. over-





The Animation Studio

scan) NTSC og PAL. IFF, Anim opt 5 og CFast (programmets eget anim-format som tillader lydspor).

Negativt: Begrænsede tegneværktøjer i forhold til DPaint. Ingen understøttelse af anim-brush.

Positivt: Mulighed for at bruge rasterede farveflader (blandingsfarver). Lydspor. Forholdsvis nem og logisk redigering via exposure-sheet.

Værdi: Da det meste af det, man kan med Animation Studio, også kan udføres med DPaintIV. Og da DPaintIV er udstyret med langt flere og bedre værktøjer, er det kun muligheden for lydspor, som taler for dette program.

Spectracolor (Aegis/Oxxi)

Beskrivelse: HAM grafik og animationsprogram med flere gode grafikværktøjer, som ikke findes andre steder, fx. "3-D"-wrap (lægger en brush omkring en af de fast definerede figurer, bl.a. kugle, terning, kegle) med hotspot-lysvirkning. Animering af brush eller animbrush efter tegnet spor.

Formater: Kun HAM, alle

standard opløsninger op til Interlace (incl. overscan) PAL og NTSC. IFF, Animbrush, Anim opt 5.

Negativt: HAM-formatet er ikke det mest velegnede til frihåndstegning. Lidt for uoverskuelig brugerflade.

Positivt: Rimeligt hurtigt (i forhold til DPaintIV's HAM-del). Mange gode effect-værktøjer.

Værdi: Som før nævnt finder jeg ikke HAM særligt velegnet til alm. 2-D animation. Men som animations- og grafikværktøj for indscannede billeder er det et udmærket program.

Special-værktøjer

Udover et animations-program, kan det også tit være rart at have nogle gode programmer til mere specielle opgaver eller delprocesser. Her følger nogle lister over de bedste special-værktøjer.

Billedredigering/palettikonvertering.

Ønsker man at bruge allerede eksisterende billedmateriale i forskellige formater i sine animationer - og/eller vil man finde den bedste palette til en given anima-

tion - kan et af flg. programmer være til stor hjælp.

Butcher/Photolab Colors/Pixmate

- 3 ældre men dog rimelig gode programmer til konvertering af standard IFF-billeder (ikke 24-bit).

The Art Department Pro

- Professionel konvertering. Arbejder intern med 24-bit (16 mill. farver). Også billeder fra andre computere (Mac, Dos, Sun m. fl.). Intet er dog gratis - kræver min. 3 Mb RAM (Hi-res 5 Mb).

ImageMaster

- Som ovenstående. Dog med større vægt på farve-redigering. Virkelig et farvelaboratorium for den kræsne (men pas på, man mister nemt overblikket). Dertil kommer et fantastisk morph-anim modul, med meger bedre kontrol over processen end i DPaintIV. Min 3 Mb (anbefalet 5 Mb).

Mirage

- Et lovende program i stil med de 2 foregående (Endnu ikke at købe i skrivende stund!). Skulle kunne bruge harddisk som RAM og derfor køre med mindre agte RAM.

Special-effect

Med disse programmer kan man bl.a. lave specielle overgange mellem billeder (fx. som sider i en bog, konfetti og persienner). Programmerne herunder kan gemme disse som iff-billeder eller animationer - og bør kun benyttes til at lave effekter på billed-udsnit. Ved helbilled-overgange er det oftest bedre at bruge presentations-programmer som Amiga-Vision, Scala eller Deluxe Video, som laver overgangene "realtime".

Adorage

- Hurtigt og godt tysk program, dog med et begrænset antal effekter.

Animagic

- Med et antal mere eller mindre gode effekter; men med mulighed for selv at definere og redigere. Desværre et lidt omtåleligt program som af og til går ned!

Diverse

PD-programmer.

Også på PD-markedet kan man hente gode animations- og grafik hjælpe-værktøjer. Nedenstående er blot et lille udpluk af dem, jeg bruger oftest - der findes mange flere (Vær dog opmærksom på at mange amerikanske programmer ikke understøtter PAL). Find dem via BBS eller fra diverse PD-serier, som Fred Fish.

ShowAnim

(Anim-player med mange styremuligheder)

PPAnim

(Anim-player, som også kan afspille animationer crunchet med Powerpacker)

AnimToIFF

(Splitter en animation op i enkeltbilleder)

AnimToBanim

(Laver en animation om til en Animbrush)

Abridge

(Konvertering mellem diverse typer af Anim opt 5 animationer)

Animation Brigde



Adorage



TEKNIK BREVKASSE

Ved Lars Jørgen Helbo

Kickstart 3.0

- Angående det nye chip-sæt AA. Kan man installere det i en Amiga 500+?

- Hvad med Kickstart 3.0, som jo nok også skal bruges, kan det installeres i den sidste frie plads i Kickstart-omskifteren?

- Og hvad med min GVP 120 MB harddisk, kan den autobootes fra 3.0?

- Hvis det ikke kan lade sig gøre, at installere AA-chip sæt i min A500+, kan jeg så bruge min GVP harddisk med den nye A1200?

Tom Westermann
Højbjergvej 103
2730 Herlev

Umiddelbart ser det sort ud. Det har ganske rigtigt ingen mening, at installere AA-chipsættet uden Kickstart 3.0; men i Amigaen er der hverken plads til det ene eller det andet.

Kickstart 3.0 ligger nemlig på to 256 KB-chips, hvor alle tidligere versioner kunne være på en. Kickstart 3.0 kan altså ikke installeres i de "gamle" Amigaer eller i en Kickstart-omskifter.

Det vil heller ikke være muligt, at bruge harddisken til den nye A1200, da denne mangler expansion-porten.

Man kan selvfølgelig ikke forude, hvad opfindsomme firmaer efterhånden vil bringe på markedet; men for tiden er der ingen muligheder.

Laserprinter m.m.

1. Min laserprinter kan ikke printe fullpage-grafik uden en ram-udvidelse; skal sådan en installeres på et service-værksted, eller er det noget man selv kan klare, og er 1 MB nok?

2. Hvorfor er der aldrig mere

end 114 MB ledig plads på en 120 MB harddisk?

Thomas Grønneløv
Gammelbyvej 54
7323 Give

1. På en laserprinter skal hele siden kunne være i printerens RAM-lager. RAM-forbruget til grafik beregnes, ved at gange billedets højde, bredde, vandret og lodret opløsning. Resultatet er et meget stort tal i bits. En A4-side med 300 dpi fylder dermed ca. 1070 KB. En udvidelse på 1 MB ud over den interne RAM er altså nok.

De fleste laserprintere har udvidelsesslots til ekstra RAM. Hvis det er tilfældet, kan man sagtens udvide selv; men se i manualen, der er det sikkert beskrevet.

2. En del skyldes systemfiler, som ikke kan fjernes fra harddisken, resten skyldes kreativ reklame. Men hvis man sætter 1 KB=1000 bytes (istedet for 1024), kommer man jo også næsten op på 120 MB.

Tegneprogram

Findes der et tegneprogram, hvor man kan arbejde med centimeter mål til f.eks. plantegninger og i A4 format.

Jeg skal bruge et til tekniske tegninger til eget brug. Hvis ikke, hvordan omtegner man så målene i f.eks. DPaint, der jo er i pixels til 1 cm, og hvor stort skal lætredet være, for at svare til en A4-side.

Alla Christensen
Blisbøj 5 tv
3000 Helsingør

DPaint er et ganske fremragende pixelorienteret maleprogram; men det er netop ikke et tegneprogram, og derfor er det ubrugeligt til tekniske tegninger.

Du skal derimod bruge et

objektorienteret tegneprogram eller et CAD-program. I sådan et program er det ikke forskelligt farvede punkter på skærmen, der saves; men objekter som linier eller cirkler. Samtidig er det muligt, at tegne præcist i målestoksforhold og lave store tegninger, ofte helt op til A0.

Til Amigaen kan jeg umiddelbart anbefale det tyske program MaxonCAD.

Harddisk?

Jeg har nogle spørgsmål, da jeg ikke ved, om jeg skal købe en harddisk, et ekstra diskettedrev eller begge dele.

1. Hvis jeg har en harddisk, er det så nødvendigt, at have et ekstra diskettedrev?

2. Kommer min computer til at load hurtigere, hvis jeg har 2 drev?

3. Hvad betyder det, at man skal boot sin computer, hvis man installerer noget på harddisk?

Peter Hvilsom
Elmelhusene 181
2600 Glostrup

1. Nej, hvis man har en harddisk er et enkelt diskettedrev normalt tilstrækkeligt. Man kan forestille sig helt særlige situationer, hvor det alligevel ville være rart med to disk-drev; men køb harddisken først, og prøv, om det ikke er nok.

2. Amigaen loader ikke hurtigere med 2 diskettedrev. Faktisk vil den load en ubetydelighed langsommere, fordi drev nr. 2 bruger lidt RAM og CPU-tid. Fra en harddisk loader Amigaen derimod 10-20 gange hurtigere end fra en diskette.

3. Det betyder, at man skal starte Amigaen forfra, evt. ved at trykke på Control og de to Amiga-taster. Det skyldes sikkert, at installationsprogrammet

skriver noget i startup-sequence, som så skal aktiveres.

A500 med fejl

Jeg er den delvist lykkelige ejer af en A500, men den er efterhånden begyndt, at opføre sig lidt (læs:meget) underligt.

Jeg har 1 eksternt diskettedrev og har ombygget mother-boardet til 1 MB chip-MEM. Sagen er, at når computeren læser/skriver til/fra DF0:, og man indsætter eller fjerner en disk i/fra DF1:, tror computeren pludselig, at der ikke længere er en diskette i DF0:

Meldingen: You MUST insert disk XXX into drive DF0: dukker op på skærmen! Det samme kan også ske fuldstændig uprovokeret, uden at nogen overhovedet rører computeren!!

Som om det ikke var nok, har min A500 en anden underlig bug. Min mousepointer opfører sig underligt under linie 240 (vertikalt) (det er her NTSC-opløsningen rækker til). Når pointeren bevæges i dette område, laver den 3-4 ekstra "pointere", som under bevægelsen ligger 2-3 pixels efter hinanden.

Jeg håber meget, at du kan/vil forklare disse fænomener, da jeg er i tvivl om, om jeg skal købe en ny computer. Eller om evt. en ny Denise er nok.

Morten Krogh Andersen
Vagtelvej 10
8382 Hinnerup

Når en diskette skiftes, sendes et signal til Amigaen gennem ledningen CHNG. De op til 4 drev er forbundet i serie, og derfor bruges samme ledning uanset hvor disketten skiftes. Amigaen skelner mellem de 4 drev v.h.a. signalerne i 4 andre ledninger. De har betegnelserne SEL0 - SEL3. En løs forbindelse i en eller flere af disse ledninger kunne altså udmærket være årsagen til dit problem.

Alle ledningerne ender imidlertid ved to chips CIA-A og CIA-B, og de er kendt for at være meget sarte. Fejlen kunne altså også ligge i en af dem. Men uanset hvor fejlen er, bliver du nødt til at sende Amigaen til reparation på et autoriseret værksted.

De ekstra mouse-pointere skyldes en fejl i nogle ældre Kickstart-versioner. Det er normalt uskadeligt; men du kan slippe for problemet ved at skifte til Kickstart 2.x.

GAMEPLAY

**ACTION
PACKED
ISSUE!**

"De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af ESCape, Fun Ware, Interactivision, og diverse engelske og franske softwarehuse"

INDEX

- 37 Indy IV
38 Dune II, WWF
39 Street Fighter II

- 40 Wing Commander
41 Inca
42 F-15
43 Sim Earth

- 44 Stunt Island, Car & Driver,
45 Bards Tale Construction Set
46 Rome, Aquatic Games
47 Shorties



"Tah-ra-ta-rah tah-ra-rah,
duh-bi-duh-duh-duh -
og smæld!"



Ja, hvem tror du?

Indiana Jones er tilbage, og denne gang skal han udrede Atlantis' skæbne i verdens første filmlicens uden film. Manuskripter er skrevet, men kameraerne kommer nok aldrig på plads.

Der var ellers en biografter, jeg kunne se frem til, for her er en handling, der er mange gange bedre end den i de Always Ultra-tynde historier fra Indianas ungdom. Året er 1939, og den hatteklædte, piskesvingende arkæolog modarbejder ihærdigt nazisternes forsøg på at finde Atlantis. Med spionen Klaus Kerner i en prominent rolle er det Hitlers plan at udnytte sagnbyens formodede enorme energireserver i nogle ligeså enorme bomber.

Men hvor i alverden ligger Atlantis?

Hvis svaret stod i en af bøgerne på kommunebiblioteket, var der sikkert allerede souvenirbutikker og lommetryk overalt i byen, men det gør det ikke, så det er der ikke. Indiana Jones er på bar bund, men der står han ikke ret længe. En rævsom oversættelse af "Platons forsvundne samtaler" og et ligeså rævsomt bekendtskab med Sophia Haggood, der har åndelig kontakt med en atlantisk gud ved navn Nur-Ab-Sal, sætter hurtigt gang i den meget indianske handling: masser af stuntscener, rappe bemærkninger og optagelser fra hele verden...

Eneste store spørgsmål: ender Indiana Jones virkelig i sengen med den kvindelige hovedrolleindehaver, når han hader hende så meget fra starten? Kan det være anderledes, bare en enkelt gang?

Mit navn er Indiana Threepwood

Denne filmiske beretning fortælles på præcis samme måde og med ligeså meget flair for detaljen som i historierne om Guybrush Threepwood. Indiana Jones går rundt i kulisserne på de øverste tre-fjerdedele af skærmen, mens de ni mulige kommando-

er og indholdet af arkæologens lomme vises nederst.

Musen bruges til alt. Klik et eller andet sted på billedet, og Indiana Jones går derhen, peg på noget, og computeren skriver, hvad det er, hvis det har betydning for handlingen. Selv avancerede kommandoer kan stykkes sammen med gentagne klik. Tryk på "brug", vælg haveslangen fra lommerne og tryk på der åbne benzindæksel: Indiana Jones stopper slangen i tanken og er klar til at udføre næste ordre. Problemerne kan være lede, men de er (næsten) altid logiske, og langt de fleste er virkelig



Amiga: Den yndige rødbærrede dame bag talerstolen er Sophia, som du nok skal blive træt af. Bemærk venligst narre-spøgelet til venstre...

godt udtænkt. Mange løsninger er så ligefremme, at de ikke er til at se.

Heldigvis er der ikke noget, der lægger pres på tænkemusklen, og selv om din position selvfølgelig kan gemmes på diskette, behøver du ikke være bange for at eksperimentere. Du får (næsten) altid en ny chance, hvis det første forsøg kikkser. Ikke strengt logisk, men absolut et løft for gameplayet.

"Hvis Darwin havde ret, stod du ikke her!" "Snak med" er altid et højdepunkt. Computeren serverer mellem et og fem mulige svar, som du kan vælge og vrage imellem. Har du lyst til at være alvorlig, morsom eller nævnis på den typiske Indiana-måne? Designerne har ryddet så meget op i deres ideer, at selv de platteste vises er af høj kvalitet, og her er ikke noget med at dø på grund af et forkert svar. I bedste fald kan du prøve at snakke med vedkommede igen og sige undskyld, i værste fald må du tage dine bank som en mand. Eller uddele dem som en. Actionsekvensen er simpel, og du kan hygge dig med den eller trykke på "snyd"-knappen for at komme videre med det samme uden skrammer- og point.

Ret tidligt i spillet skal Indiana Jones vælge, om

han vil arbejde sammen med Sophia, løse problemerne alene eller slå sig igen med næverne. Valget er ikke bare en gimmick - problemerne i den midterste del af spillet varierer så meget, at man fristes til at gennemføre på mindst to måder: bare for sjov. Gang i den og ballade er der masser af fra den ene ende af verden til den anden, til lands, til undervands og i luften...

At jonglere med disketterne

Sådan et mastodontisk sammenskrab af ideer og billeder kører fint på en hurtig PC med god plads på harddisken. Men på en Amiga med to drev går der knap så godt. 11 disketter skal holdes i luften på én gang, og der skal skiftes tre styks bare for at komme til at læse i Platons bog. Alligevel er grafikken i spillet så hurtig og handlingen så underholdende, at jeg fortsatte med stor entusiasme og glæde...indtil Algeriet.

Her går grafikken nærmest i stå, og Indiana Jones bruger 80 sekunder på at tilbagelægge de 8 cm mellem tiggeren og taget. Kun problemernes kvalitet holdt mig fra power-knappen, men det var tæt på. Heldigvis vender hastigheden tilbage på de senere lokationer, men angsten sidder stadig i kroppen. Vil det ske igen?

Køb selv spillet og find ud af det. Humoren og udfordringen er pengene værd.

Jakob

AMIGA


Indiana Jones og de andre medvirkende er flot tegnet og animerede i de mindste detaljer. Var helt slår ud med armene, piller ved hatten og stirrer anklagende på Sophia, der giver igen med et trodsigt kast med sit lange, røde hår. Baggrundene er flotte og fulde af overraskende kameravinkler. Alt akkompagneres af en passende baggrundsmusik, der udvikler sig i takt med handlingen, men aldrig rigtig bliver andet end musik.

Plot, design og problemer er helt i top, men sine steder har computeren svært ved at følge med. Mit råd: bær over med den og køb dette hit-spil på trods.

Grafik
Lyd
Gameplay

93%
78%
92%

OVERALL
91%

PC

Indiana Jones: Fate of the Atlantis har været ude længe på PC, og er betydeligt hurtigere.

DUNE II

WESTWOOD/
VIRGIN



PC: Dune har flot og tydelig grafik - her er vi øjenvidner til et angreb på basen.

Paul Atreides kløede sig i det skæg, han ikke havde. Siden Kejser Frederick IV havde givet de tre store familier Ordos, Atreides og Harkonnen lov til at udvide Spice på samme tid, havde der været krig i luften.

Selvfolgelig vidste han godt, at det var smart af kejseren. På den måde ville alle knokle for at levere så meget som muligt, men i virkeligheden blev der brugt mere tid på at skyde fjender end på rent faktisk at stikke spaden i jorden. De store Høstere var byttet ud med tanks, bønderne havde fået lasergeværer i hånden. Spice blev kun høstet for stadigvæk at være i stand til at producere nye våben, der blev sprængt lige så hurtigt, som de dukkede op.

Det startede ellers godt. I det nye distrikt havde

Atreides bygget betonplader til sit fundament, og havde derefter anlagt en energikilde. Med energien kunne han drive et rafinaderi, og så var grunden til en Spice-produktion lagt. Men hurtigt havde det været nødvendigt at udvide med barakker, våbenfabrikker og radarstationer...

My Choice is Spice

Sådan går det meget nemt i Dune II - faktisk alt for nemt.

Spillet er en slags "Sim City" med en militær dimension, der tager over fra det øjeblik, man lokaliserer fjenden i det landskab, man starter i. For hvert område er der et mål; at udvinde nok Spice eller at smide den anden ud af området. Man starter derfor med at lave Høstere, Spice-siloer og rafinaderier.

Men hurtigt bliver Spicen brugt til at lave små enheder med. De små enheder skal rejse ud i landskabet, møde nye mennesker og slå dem ihjel.

Ofte er kampene så krævende, at man bruger al sin Spice på at bygge eller købe våben; istedet for at udvide med flere fabrikker, og så gælder det ellers om at komme først med så meget som muligt.

Spillet består hovedsageligt af to ting: at dirigere fabrikkerne og at dirigere tropperne. Fabrikkerne skal have at vide, hvad de skal fremstille, og så er alting lykke og lutter lagkage, så lang tid du har ressourcerne.

Tropperne er lidt mere besværlige. De skal have at vide, hvor de skal gå hen, og skal have at vide, hvilke styrker de skal angribe, hvis der skal angribes.

Kniv på krigen

Og det skal der - med raketfæstninger, missilbatterier, et utal af forskellige tanks, endnu flere slags fodsvampede fodfolk, sabotører, stalinorgler og det, der spiller mere falsk.

Dit første mål er at tilkæmpe dig de områder, hvor der udvindes Spice - og at forhindre fjenden i det samme. Når det er gjort, gælder det om at vinde territorie, men desværre er der ikke noget med at bygge forts for at sikre de kvadratmeter, du har

fået far i siden sidst. Alle bygninger SKAL hænge sammen, så vil du have mere, skal det hugges fra fjenden.

Det er faktisk lidt synd, for det gør Dune 2 langt mindre strategisk, end det kunne være. F.eks. er der et grænser for, hvor mange tanks, man kan have ude af gangen. Manualen foreslår, at man kan skyde nogle af sine egne, dårlige tropper, for at kunne bygge nye. Det synes jeg nu ikke er nogen god ide.

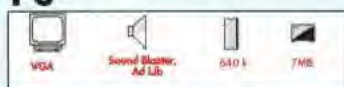
En anden irriterende ting er sandormene, der pludselig dukker op som en anden hudorm, og sluger mænd. Høstere og tanks.

Spillets største ulempe er dog ensformigheden, for selvom det hele er spændende, afpodet og flot, bliver man en smule træt af de kampe, der kun varierer i våben og modstander.

Men Dune 2 er endnu et bevis på, at Westwood er gode og alsidige programvurere. Dune 2 er underholdende, flot, udfordrende og meget anderledes end det første Dune-spil fra Cryo.

Christian

PC



Grafik er der ikke noget at kløge over. Det er nemt at genkende de forskellige enheder og bygninger, ligesom still-billederne af bl.a. din rådgiver er kularte og flotte.

Det samme kan siges om musikken, mens man dog savner lidt bedre effekter i selve spillet.

Dune 2 er flot, sjovt og underholdende, men mister lidt af sin tiltrækning, når man har spillet et par missioner.

Grafik: 88%
Lyd: 83%
Gameplay: 81%

OVERALL
83%

AMIGA

En Amiga-udgave er på vej.

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

OCEAN



Amiga: De to fjender overvejer, hvad de selv bryder.

Makværket - et teaterstykke i et akt.

Medvirkende: En Amiga (kan evt. afløses af PC eller C-64) og to smagsforvirrede unge.

Amiga: WROOOOOOOOAAAAAAR-

RRROOOOOOOHHHHH

Benny: Orv, Jonas, hørte du det? Det er mit nye Wrestling-spil, som min mor lige har købt til mig. Jeg plagede hende et halvt år.

Jonas: Vråsting? Fedest! Det er da det med Sardjant Slåter, Hålk Hågan og Åltimajt Varrior. De er eddermame! rå. Bare det var mig, der fik lov til at banke min lillebror til lirekassemand.

Benny: Se! Nu er det igang. Arj, hvor er det råt. Det er da "Tag-Team Wrestling".

Jonas: Nåh! Du...øøhh...hvad er "Tag Tiim" for noget?

Benny: Jo, det er når der istedet for to Wrestlere er fire, fordelt på to hold. Der er altså to på hvert. Og når den ene så næsten er død, løber han ud til ringen, klasker næven mod sin kammerat, og så hopper han ind og så afløser han ham, og når han den anden så lever igen, kan han så hoppe ind og...

Jonas: Waaaaauw...det er da til at få fræderen over! Så kan vi spille to. Lad os gå igang! Hvad siger manualen.

Benny: "Dit Tag Team skal...visitte...forskellige byer og så alle modstanderholdene...og så slå Legions of Doom."

Benny: Sejr. Orv se! Vi skal vælge vores vråstelte. Jeg vil være Hålk Hågan! Men hvad betyder stjernerne efter hans navn?

Benny: "Trademark Marvel Grou."

Jonas: Hvor godt! Orv, se, vi skal slås mod Nasty Boys først.

Benny: Ja, man kan se hele ringen. Se, de er i

højre side, og vi er i venstre.

Jonas: Godt nok, Benny, du har smidt ham ud af ringen! Han må kun være derude i ti sekunder. Hvorfor kravler han ikke ind igen? Er det en fejl i spillet.

Benny: Nå, det er bare fordi jeg slog ham hårdt...

Jonas: Men han står op.

Benny: Nå, nu skal vi slås mod Money Inc. Dem har jeg set på Eurosport.

Jonas: Orv, se, han løb lige imod dig og smed sig i jorden. Og du stod der ikke engang.

Benny: Det er et trick. Se! Nu står han oven i min mand og slår, men han rammer ikke! Fryd for ham, tag dem.

Jonas: Hvordan laver du dine bevægelser, hvor, Benny?

Benny: Jeg trykker på Fire, og så slår og sparker jeg, og når han så lægger ned, sparker jeg til ham. Se! Jeg kravler op i ringhjørnet! Nu hopper jeg ned på ham!

Jonas: Jamen, der stod han da ikke! Slog du dig?!

Benny: Nej, bare kom ind. Du overtager.

Jonas overtager

Jonas: Du, Benny, hvad er forskellen egentlig på modstanderne, hvor? De ser jo bare lidt forskellige ud. Nej, se, nu står han også ude for ringen, og kommer ikke ind, Vi vandt igen!

Benny: De er ikke ret pæne, hva?

Jonas: Nej, men det er ikke udseendet det kom-

STREET FIGHTER II

U.S. GOLD

Hvis du er sådan en rigtig grill-frø, der ofte hænger nede på det lokale hjørne og spiser "kloakogler med slam og ekstra remu" sammen med 'sjukkerne', så er der en vis sandsynlighed for, at du har set Street Fighter II.



Amiga: Her er det Guile mod et stort russisk brød. Hver modstander kræver hver sin teknik

Street Fighter II er nemlig på forbløffende kort tid blevet overraskende populær. Stort set alle er blevet tiltrukket af de store sprites, den hurtige action og de samlede støn, når en af pixelkæmperne trykker næsen ind på den anden. Og som følge af den store popularitet, er det ikke så sjældent, at man ser en samling rødder stå og hælde mønter i en Street Fighter II - måske en slags opvarmning før de selv går ud og svinger baret?

"Ska' du ha' nøjen på kajæen?"

Så er der, at de såkaldte "smarte forretningsmænd" kommer ind i billedet. De forsøger at tælle de mønter, der med gruppvækkende hast forsvinder ind i de sorte revner, og tænker, at alle de mønter måske kunne dale ned i deres lommer istedet. Og vup! En ny

licens er købt.

Heldigvis for alle grill-frøerne og andre eksotiske dyrearter, er konverteringen for en gang skyld så god, at den er værd at spille spilletid på.

Ikke at vi ikke har hørt om det før: Du skal vælge en af 8 baller fra mere eller mindre eksotiske lande, og skal derefter fræse verden rundt og lære de rester. Klarer du det, skal du lære de 3 andre, og så kan du tage hjem til din familie, og fortælle go' nat-historier om troldre, prinsesser og prinser på 200 kg med knojern.

Der hvor Street Fighter II adskiller sig fra Double Dragon, Street Fighter, Renegade og hvad de ellers hedder, er den utrolig professionelle udførelse, der giver den for denne type så spil så overraskende fornemmelse: at der rent faktisk er blevet tænkt lidt over tingene.

Strøm, cirkelspark og superslag

Først og fremmest er der naturligvis de forskellige krigere, der er MEGET forskellige. F.eks. er der inderen Dhalsim, der ligner en Ghandi, men snare er en Bruce Lee med fire-meter-arme, ildkugler og yoga (uha!). Eller hvad med Blanka, et monster fra Brasiliens jungle, der kan sende strøm gennem hele sin krop og nikke skaller? Eller hvad med sumobryderen, den kinesiske amazon eller de to ganske "normale" fyre, der bare er til karate, garnet med lidt superspark og et par fireballs?

Alle personerne har mulighed for at sparke og slå i tre forskellige højder, men derudover har de altså hver deres specielle våben, der kan bruges i en kri-



Amiga: En af bonusbanerne; vores allesammens volds-helt skal forvandle en bil til reservedele!

situation. Og animationerne er tilpas varierede til, at man virkelig gider at spille spiller igennem med alle 8.

Før at beseje en modstander skal man tappe al hans energi på 90 sekunder. Kommer din modstander ind i en rigtig hård strime, er han/hun groggy et par sekunder, som du så kan udnytte til at udgive gratis klappager, forsøge med et kast, en skælde eller lignende, der gør livet hårdere og kortere for din modstander.

Men modstanderne er så forskellige, at du skal have mere end en taktik, hvis du skal klare dig. Og den modstander, du synes var nem med en kriger, kan være rigtig svær, hvis du møder ham med en anden.

Fight!

Og der er masser af andre features. Du kan spille på hele 8 sværhedsgrader, eller hvis du spiller med en levende modstander, kan den ene spille med handicap. Der er flere forskellige bonusbaner, heriblandt en bil, der bare skal ødelægges så meget som muligt på 45 sekunder!

Primitivt? Måske. Men primitivitet kan være ganske formøjelig, hvis bare den er godt lavet. Og det er Street Fighter II.

Christian

AMIGA

Grafik gør det fantastisk blødt, blodigt detaljeret men samtidig meget flot. Sprites'ne er dejligt store, uden at blive klodset, og animationerne er simpelthen en fornøjelse. Baggrundene er ligeledes meget varierede og forvekslede.

Lyden kunne være bedre, men bruges ret effektivt. Naturligvis er der en pris, der skal betales, og det sker med disketteskift. At man møder sine fjender i tilfældig rækkefølge gør desværre også, at disketterne skal anvendes i forskellig rækkefølge, men man vender sig til det, og alt i alt er Street Fighter II et af de morsomste spil, vi har set af slagsen.

Grafik: 93%
Lyd: 73%
Gameplay: 91%

OVERALL
90%



Amiga: Et eksempel på sand kærlighed - de to kombatanter omfavner hinanden mens deres makkerer ser på.

mer an på Benny: Nej, se! Nu skal vi slås mod Nature Disasters. Jeg har fundet ud, at man bare skal trykke fire hele tiden, så vinder man duellene. Man kan også bare stå her, og så flytte sig, når han kommer løbende. Hvor er det fedt!

Jonas: Nej, se Benny! Nu skal vi slås mod Nasty Boys igen! De kommer tilbage! De skal bare ha' nogle tæsk!

Amiga: WROOOOOOOOAAAAAAAAAR-RRRROOOOOOHHHHH

Jonas: Hov, vi tabte! Og nu skal vi loade forfra, og høre brolet. En fed sample, hvor Benny: Benny, hvad laver du?

Benny: Ringer til Ejnar.

Christian

AMIGA

Tja, hvad skal vi sige? Spillet får ikke nogen Ejnar, men det er meget, meget tæt på. De medfølgende skærm-billeder skulle gerne vise, at spillet er uhyggeligt grimt, og det bliver bestemt ikke bedre, når personerne bevæger sig! Lyden består af nogle ret flotte samples, men de er for små, og effekten er overdrejet. Rampage Tour er endnu dårligere end sin forgænger.

Grafik: 32%
Lyd: 78%
Gameplay: 32%

OVERALL
31%

PC



Hold jer langt væk! Rampage Tour er bestemt ikke bedre her end på Amigaen, og er på samme måde hårdt ramt af kedelige copyrightlogoer, grim grafik, acceptabel lyd, men et gameplay, der er decideret talentløs, alt for nemt og med bugs i. Tastaturstyringen er dårlig og upræcis.

Grafik: 34%
Lyd: 79%
Gameplay: 28%

OVERALL
31%

COMMODORE 64

Vores testversion virkede ikke, men vi vil prøve at få en ny!

WING COMMANDER™

ORIGIN/MINDSCAPE

“Rummet kan ingen høre dig skrig!” siger et gammelt ordsprog fra firserne. Spørgsmålet er nu: er der nogen, der kan høre en, hvis man jodler?

Svaret blæser i vinden - eller snarere i vakuumet. For der er kun en måde at finde ud af sine svar på. Man må prøve sig frem.

Lad os derfor tage en god portion af rummet. Lad os anbringe nogen hårdholder ved navn Kil-

“Leder til Banan-1: Angrib!”

Spillet starter i rumstationens kantine, hvor du kan snakke lidt med de mere erfarne piloter. Igennem hørmene af blår og cigarer kan de fortælle dig, hvor fjendens rumskibe har deres svage punkter. Bag dem er der et scoreboard, der viser, hvor mange missioner hver pilot har fløjet - og hvor mange kills han eller hun er ansvarlig for. Vil du have lidt træning, kan du sætte dig ind i simulatoren, der

lig tykkelse, alt efter hvilket rumskib, du flyver i. Bliver de ramt for meget, begynder dele af dit fly at tage skade, og kommer du ikke hurtigt væk, begynder forskellige funktioner at sætte ud.

Kontrollen med dit skib er rørende simpel. Du Caller din medpilot med C, vælger dit Target med T, vælger Weapon med W, skyder med fire og affyrer missilerne med return. Du skal ikke tænke på at lette eller lande, bare du udfører din mission tilfredsstillende.

“Leder til Banan-1: Netop!”

Wing Commander minder på flere måder om Wings, for til trods for det simple gameplay, har spillet masser af atmosfære. Atmosfære, der bliver skabt UDEN for selve spillet. Der lyder måske lidt mærkeligt, men det er unægteligt nydeligt, at du altid kan snakke med de andre piloter, der trøster dig, hvis du mistede din Wing Man, at du kan blive forflyttet til dyguigere delinger, hvis du er det værd (men også blive rykket ned i rækkerne, hvis du dummer dig!), at døde piloter mindes med begravelser og taler...og bedst af alt: at man kan springe dem over, hvis man har travlt.

For Wing Commander ER langsomt, Grafikken er flot, men på de “gamle” Amigaer går det til tider så langsomt, at den hurtige action fordufter ud i det tomme rum. Forestil dig at dig og et ventligt fly pludselig bliver overfaldet af 7 fly, der alle fyrer missiler af - mens du er i et meteorbælte. Så får spillet mere karakter af skak end af action.

Men Wing Commander er værd at kigge på, specielt hvis du har harddisk, og hvis en halvlangsom hurtig action med masser af atmosfære er din kop rum-te. Andre skal nok holde sig væk, og jodle i badekarret.

Christian



Amiga: Sådan kan det jo gå! De mange stemningsbilleder og mellemskærme skaber Wingcommanders atmosfære.

rathi'er, og lad os udstyre dem med en hel armada af forkromede rumskibe og et rigtigt grimt ønske om at udslette Jorden. De er De Onde.

Derefter tager vi en håndfuld modige piloter fra alle mulige steder fra Jorden. De får så også en masse blankpolerede rumkapsler med opfadede laserkanoner og mega-skjold. Det er de Gode. Men hvor god er du? Som begynder i Wing Commander får du hurtigt svaret på i hvert fald det spørgsmål.

Amiga: Sådan kan det jo gå! De mange stemningsbilleder og mellemskærme skaber Wingcommanders atmosfære.



konfronterer dig direkte med de dødelige kårbarier.

Altting er imidlertid ikke lutter salatblade. En tur i briefingrummet er samtidig et besøg hos din øverstbefalende, der uddeler missioner og finder ud af, hvem der skal flyve sammen.

I Wing Commander flyver man nemlig som regel i par, og det er dig, der er in charge. Det er på sin vis fint nok; på den måde slipper du selv for at røre en finger. Men kan få din makker til at gøre alt det grove, mens du over telecom'en opfordrer ham til at gøre noget ved det. Men...gør du ikke selv en god figur, er der ingen forfremmelser, ingen medaljer, ingen forflytninger. Du må hellere slibe laserkanonen.

“Banan-1 til Leder: De er så mange!”

Wing Commander lyder måske lidt actionpræget, og er det bestemt også. Dine missioner har en vis variation, men resultatet er altid, at du skal forhindre nogen i at blive skudt, eller selv trykke på aftrækkeren. Ind imellem er der asteroide-bælter, du skal krydse, men ellers kan det meste af den kedelige flyvetid springes over, så du kun får kampene. De er til gengæld heftige nok, hvis du ikke passer på.

For til og bagtil har du skjolde, der er af forskel-

AMIGA 1 1.5mb

Grafik er Wing Commander meget flot, med store genkendelige rumskibe, der dog bevæger sig så langsomt, at det kræver sin tålmodighed at spille det. Mellemskærmene er ikke særlig pæne, og ligner mest noget, Sierra har slæbt ind. Lyden er rigtig god, og følger handlingen nøje, så man kan HØRE, når man har problemer! Men al denne teknologi trækker for mange vekslar på Amigaen, og det G-R altså et nummer for langsomt - hvilket er synd, da det er et flot spil. Ejere af en A-1200 eller A-4000 skulle til gengæld have både mere fart og bedre grafik. Hold øje med Shortie-sektionen!

Grafik: 86%
Lyd: 88%
Gameplay: 69%

OVERALL
72%

PC

Den har været ude i årevis.

INCA

COKTEL VISION



PC: Fra de glemte templers hemmeligste kroker dukker dine fjender op



Tingene går ikke altid helt, som man havde regnet med. Heller ikke når man er spansk erobreren i 1500-tallet.

I 1532 gik Francisco Pizarro i land i Peru med 150-200 mand, og opnåede på forbløffende vis at nedkæmpe en hær af 10.000 velorganiserede repræsentanter for en af de mest enestående kulturer, verden endnu har set - inkaerne.

Det er i hvert fald det, historiebøgerne fortæller. Men det skal du ikke tro på. For den sidste inka-kejser Huayna Capac gemte al den kraft, som inka-

evner, der nu havde været tabt så længe. El Dorado ville tage kampen op, El Dorado ville slå spanierne til spanioler, El Dorado ville blive den nye Inka-kejser.

Du kunne vel være ligeglad - hvis ikke det var fordi du er El Dorado!

Hvem kan? Inkan!

Inca er et af de flotteste produkter, jeg endnu har set. Det meste af grafikken er enten digitaliseret eller lavet v.h.a. nogle af de særlige værktøjer. Cok-

musen, og dit lille sigtekorn skal dirigeres hen i retning af fjenderne, for de får dig på kornet.

Et eventyrligt eventyr

Men uanset hvor flotte rumskibsscenerne er, er det slet ikke dem, der virkelig gør Inca til noget særligt. De tre sten, symbolerne på inkaernes kræfter, skal vindes een for een, og efter at du med dit rumskib er nået frem til det tempel, hvor den pågældende sten er gemt, er det blevet tid til at udforske labyrinter. En automap-funktion gør, at der ikke bliver blindgyderne, der overrasker dig, men derimod de rigtige, filmede mænd, der dukker frem fra hjørnerne, og skyder på dig. Du skal nå at skyde deres skud, før du selv sender dem en salve.

Inca er ikke bare action. Adventure-elementerne dukker ofte op, og er nogle af de mest originale, jeg endnu har set. Alle er de tilknyttet inka-mythologien, og den gode El Dorado skal således finde ring, der med musen kan bruges andre steder på skærmen, og som forhåbentlig bringer ham videre.

En rejse i tid og rum! Sådanne udvikler Inca sig hele tiden - og på en virkelig overbevisende måde. Den helt sublim teknik er kombineret med flot gameplay - ikke mindst når El Dorado møder sin ærkefjende Aguirre, og bliver holdt fanget på en spansk karavel, der svæver ude i verdensrummet. Det hele bindes sammen af meget flotte mellem-skærme, og El Dorado (opkaldt efter et gammelt Mylius-program!) møder mange mennesker på sin færd.

Men samtidig formår Inca at væve sit eget stemningsfyldte net, som spilleren holdes fanget i. Problemerne der skal løses, er ikke normale adventure-problemer, men derimod inspireret af solens vanden, årstiderne, forplantning (uden at det er ensbetydende med et Fascination 2) og inkaernes mange mysterier.

Hvis denne totale ophævelse af tid og rum virker forvirrende på dig, forstår jeg dig godt. Men hvis du alligevel er fascineret, bør du ikke tøve. Også DU kan vel lære at spille på panfløjte.

Christian



PC: En af de mest sublimt demonstrationer på den flotte grafik - scenerne fra karavellen, der nærmest ligner Virtual Reality.

erne havde, nærmere bestemt magten over tiden, materiale og energi. Han havde forudset inkarigens undergang, og hans egen søn, Atahualpa viste sig da også at være lidt af en tøsedreng, da hjemlandet skulle forsvares.

Men Huayna Capac (det var skam et almindeligt navn dengang!) havde også forudset, at der ca. 500 år efter ville komme en helt, der lystrede navnet El Dorado, og at han ville genfinde de tre magiske

tel Visions programmører har. Og man ser da også hurtigt, at spillet er meget, meget filmisk bygger op, komplet med soundtrack!

Allerede i åbningssekvensen får man en fornemmelse af, hvad der er i vente. En gammel indianer fortæller dig på inkaernes sprog, at du er den udvalgte, valgt til at befrie inkanget. For dem, der ikke har fulgt med i skolen er der undertekster, ligesom den usandsynlig hurtige grafik og panfløjtemusikken nok skal tiltrække opmærksomhed.

Som El Dorado har du et rumskib, en slags hellig inka-kniv med jetmotor, og det bruges hovedsageligt til at komme frem med. Dit første problem er en meteorisværm, der skal forceres, og senere skal du i dit rumskib kæmpe mod de spanske soldater, der er fanget i tiden - også de har byttet galleonerne ud med rumskibe. Mest overbevisende bliver det, når du flyver nede i en slags skakke, tydeligt inspireret af Star Wars' Dødsstjerne. Fjendtlige fly er bag dig, og suser indimellem over hovedet på dig, for at angribe dig frontalt. Der er kun plads til en overlevende, og det skulle gerne være dig.

Rumskibsscenerne er meget simpelt bygger op. Som resten af Inca styres de udelukkende med

PC: Her har vi dig - El Dorado!



PC



VGA - 256
FARVER



SOUNDKAST
AD LIB



640 k



16 MB

Inca kræver sin maskine. Der er ikke noget med at spille på en LCD-skærm, og lydkort er så absolut et foretrække. Men har man det, bliver man rigt belønnet. Grafikken er simpelthen utrolig, især når man ser den bevæge sig. Og lyden er noget af de bedste, jeg endnu har hørt på en computer. Ikke alle actionsekvenserne er lige sjove, men de er udfordrende, og en god kode-funktion gør det muligt at springe dem over, hvis man har klaret dem. Inca over af stemning, musik og godt gennemtænkte puzzles. Køb din egen inka idag.

Grafik: 94%
Lyd: 96%
Gameplay: 91%

OVERALL
93%



Og så kommer vi til endnu en flysimulator... F15 Strike Eagle III (forkortet F15 fra nu af) er fra en af de ældste spil-serier på markedet i dag. For mange herrens år siden (nærmere bestemt i midten af 1980'erne) udgav



PC: Er det mon Bagdad, du suser henover?

Microprose nemlig F15 Strike Eagle (snuydt!) til alle de store computerformater - C64, Amstrad og lignende "mainframes" - og det tog alle med storm; ikke p.g.a. den "flotte" randstik grafik og de detaljerede landskaber i En farve, snarere fordi det var realistisk.

PC: Fra cockpittet fokuseres der direkte mod dit mål.



F15 er som flysimulatorer er flest: Der er de instrumenter der skal være, HUD, de sædvanlige 10-12 forskellige vinkler at beskue flyet fra og naturligvis "FRIT VALG P= I. HYLDE" mellem alle de velkendte missiler og bomber. Scenarierne i spiller ligger temmelig nær dem i Falcon 3.0. Der er en opblussende konflikt omkring Panama-kanalen, Koreakrigen II, og (som en STOR overraskelse!) krigen i Golfen. Missionerne har altid to mål, og man skal flyve ene mand ind bag fjendens linier, skyde alt ned, og vende sikkert hjem igen... der er ikke ændret en tøddel på konceptet siden ettern. Grafikken er ret anderledes, end det man er vant til fra flysimulatorer. Den er en blanding af bitmap og vektor, hvilket får himlen til at se realistisk ud, og det samme med jorden. Fly, tanks og bygninger er stadigvæk af go' gammeldas surdej, men de kan være svære at få øje på i flimmeret fra de grønne marker.

"Se, mor! Uden vinger!"

Hvis man ser bort fra grafikken, er F15 III og Falcon 3.0 ikke helt ulig hinanden. F15 vinder på brugervenligheden, mens Falcon 3.0 henter point på realismen. Problemet med Strike Eagle er blot at det kræver en temmelig stor maskine for det kørt

godt nok. Jeg troede et kort øjeblik, at jeg sad ved Spectrum'en, så langsom som skærmopdateringen var. Det har heldigvis ikke så meget at sige under det meste af missionerne, men i nærkamp, hvor armbevægelserne bliver lidt store, er det temmelig frustrerende at computeren viser dig hvad der skete for ca. 1 sekund siden. Man kan selvfølgelig skru ned for detaljeridommen, men så går det meste af gassen af ballonen.

Ligesom i Falcon 3.0 kan man spille mod eller med en kammerat via serielkabler, men det kan også spilles med en 2. pilot (våbenofficer) i samme fly. Man kan så sidde og holde øje med forskellige skærme, klargøre våben og pille bussemænd som man kan smide i nakken af piloten foran - ikke særlig sjovt i længden.

Lad mig afslutningsvis nævne, at spillet ikke er decideret dårligt - det er faktisk meget interessant at spille. MEN nu har Yours Truly efterhånden set så mange kampflysimulatorer, at hans finfolende følelsessystem giver ham sure opstød ved synet af endnu een. Hvis du har en god flysimulator i forvejen, ser jeg ikke den store grund til at gå ud og anskaffe sig F15 III, men med det rette udstyr er det måske ikke så tosset.

Søren

PC



VGA



Ad Libi, Sound Blaster (TPO), Roland, Pro Audio Spectrum



2MB



10MB

Jeg har et lidt svært forhold til grafikken i F15: Man burde vel egentlig være taknemmelig for den imponerende brug af bitmap sammen med polygon-grafik, der jo utheldigvis har en dårlig indflydelse på hastigheden. Jeg kan dog ikke lade være med at synes, at en flyvetur henover en grøn mark kommer til lidt at ligne en sejltur i flydende spinat - FLOT spinat, ganske vist, men... - og byerne minder mest af alt om kæmpemæssige, grå kludetæpper, dem kunne de godt have gjort mere ud af. Noget af lyden er ret imponerende, da det er et af de endnu få spil, som benytter sig af Sound Blaster PRO-kortets stereoomulighed, også m.h.t. de digitaliserede lydeffekter.

Grafik: 80%
Lyd: 83%
Gameplay: 76%





“Jorden er levende på samme måde som et træ.”

Sætningen lyder måske sæt, men den sammenfatter på glimrende vis James Lovelocks Gaia-teori. I den ses Jorden udefra som et eneste system, hvor alle levende organismer og deres omgivelser tilsammen regulerer klimaet og atmosfærens sammensætning.

SimEarth er et elektronisk stykke legetøj, der med grundlag i Gaia-teorien lader dig eksperimentere med verden. Påvirk den, form den, ælt den i dine hænder. Skab liv. Syv færdige verdener ligger klar på disketten med forskellige problemer, men du kan også skabe din egen helt fra bunden.

Hver gang, du påvirker verden, koster det en vis mængde omegaenergi. Alle verdenerne i SimEarth kan spilles med uendelig energi, men de mere masochistiske kan forsøge at klare sig med et fastsat energimaksimum. Omegaenergien lader op igen efterhånden, men man når ler derud, hvor alt er brugt, og der ikke er andet at gøre end at vente, mens øjnene klæber til tallene. 492, 494, 496...

Fra prokaryot til Iskariot

SimEarth styres med musen, og du har seks værktøjer og en uendelig samling grafer og vinduer at finde rundt i. Heldigvis er det hele godt designet, og med lidt vejledning fra den romancykke manual og programmets egne hjælpeskærme ligger den første planet nogen og jomfruelig for dine øjne i rettevinduet, der fylder det meste af skærmen. Trods en vis komprimering kan hele verden selvfølgelig ikke ses i vinduet på én gang, så der er nødvendigt at scrolle en hel del rundt. Desværre er der ingenting, der fortæller, hvor på overfladen man er, så man må røre rundt i blinde eller konsultere verdenskortet meget jævnligt.

Verden består af firkanter i forskellige farver og mønstre, og pæner bliver det ikke, når der begynder at komme liv. Hver organisme tager nemlig sin egen firkantede baggrund med overalt, hvor den går og står. Livet kommer for det meste helt automatisk, men du kan da hjælpe det godt på vej. Hæv og sænk landet, plant skove, jungler, ørkener (plant ørkener?! - Red.) med mere. Affyr vulkaner, meteorer, tidevandsbølger, jordskælv og pest. Og placer livsformer, hvor du lyster. Der er 15 slags organismer, hver med 16 arter og forskellige behov. Begynd med bakterier uden kerne og end med det intelligente menneske - eller den intelligente kat.

Sådan kan du gribe ind lidt efter lidt med en masse klikken. I modelkontrollen kan du derimod med et knips foretage ødelæggende justeringer i Gaia-ligningerne: skru op for solen, ned for forplantningsevnen og sluk for planetens glødende kerne...

Herefter kan du følge med i jordens undergang gennem et ual af grafer og tabeller. Hvis du gider.

Med øjet i mikroskopet

Er SimEarth avanceret? Ja. Er SimEarth godt designet? Ja. Er SimEarth god underholdning? Nej, i hvert fald ikke for mig.

Jeg elskede SimCity, men SimEarth er noget helt andet. Som byplanlægger kunne jeg planlægge langsigter og udsrykke grundene i passende størrelser. I SimEarth er der ikke nogen tilsvarende følelse af nærtkontakt og planlægning: hvis du bygger en jungle, kommer der en grønlig lirkant på skærmen. Lidt efter forsvinder den, eller også formerer den sig. Du har ikke nogen snor i junglen, heller ikke selv om du kan flytte rundt på træerne. Endnu værre er det at skabe levende organismer...

Hvor SimCity gav en følelse af magt, giver SimEarth snarere en følelse af afmagt. Man er mere

betragter end designer, nærmest videnskabsmanden med øjet i mikroskopet. Engang i mellem kan han pirke til tingene under glasset med sin alt for grove, alt for klodsede pincet, ellers kigger han bare. Og venter.

Man får hurtigt den fornemmelse, at bare man får sat Gaia-parametrene rigtigt, kan man forlade computeren, så klarer den selv resten af evolutionen. Og okay, måske synes nogen, at den slags er spændende at se på, men jeg kunne ikke holde interessen på skærmen.

Det er langt sværere at få et personligt forhold til en ustyrlig koloni af amøber i SimEarth end til lufthavnen i SimCity. Det sidste lykkedes for mig, men ikke det første.

Jakob

AMIGA



Menuerne er veldesignede, men den grafiske repræsentation af verden er lidt for klodset, sikkert af hensyn til hastigheden. Øerne modtager små plank og underlige dotosange, der lyder som når en legetøjsrobot spiller på en gammel Casio-synthesizer med én finger. Det bedste ved sangene er, at de kan slås fra. SimEarth er ikke noget spil, snarere et evolutionært stykke legetøj, og kun de færreste vil nok bryde sig om at lege med det ret længe: man har simpelthen for lidt styr på udviklingen. Men hvis anmeldelsens facts har tændt dig, kan du roligt købe. Det tekniske og designet er i orden.

Grafik 76%
Lyd 27%
Gameplay 72%

OVERALL
70%

PC

Sim Earth har været ude lang tid til PC'en

STUNT ISLAND

ASSEMBLY LINE/
DISNEY SOFTWARE



PC: Prøv ikke dette derhjemme, børn!

Er det største faremoment i dit liv risikoen for at falde over ledningerne fra computeren? Så er dette måske spillet for dig! Tiden taler næsten for sig selv; det handler om stunts og stuntmænd, disse sætte typer som gladeligt flyver gennem(!) bjerge, kaster sig ud fra højhuse, lader sig køre over, flambe og andre sjove ting, kun for at slippe for normalt arbejde. Det hele sker på en stor ø, og der konkurreres på liv og (især) død om hvem der er den største vovehals. Der kan flyves lidt over 30 færdiglavede stunts, og disse spænder meget vidt.

Der er den "gængse" slags hvor man f.eks. blot skal flyve under to broer med en hastighed på 1700 km/t - og så er der de mere utraditionelle, når man er en foruettet stunt-and, der vender sin vrede

mod politiet, samfundet og systemet ved at flyve lavt henover en patruljevogn og kliste den til i kæmpe-spejlag!!!

"Quiet on the set, speed and... ACTION !!!
>>KLAP<<"

Når 80% af kroppen efter hånden består af arv, er der måske en god ide at sætte sig lidt i instruktørstolen. Det er nemlig her, at Stunt Island's muligheder for alvor kommer til syne. Man kan nu selv sætte sine dødsforagende scener op, og det skulle ikke være et stort problem, da den store ø er proppet med en masse interessante lokationer, deriblandt storbyer, stadions, et hangarskib og meget andet - alt sammen i særdeles veldetaljeret vektorgrafik. Det hele drejer sig om stunts, hvor flyer "hovedpersonen", og der er 45 til rådighed (plus en and), og der er desuden mere end 800 rekvisitter - huse, køretøjer o.s.v. - så der er næsten kun fantasien, der sætter grænser for potentielle ulykker.

Alt styres med musen via overskuelige knappaneler, og objekterne placeres direkte i 3D-grafik, så det kan ses fra alle vinkler, for at man kan checke præcis hvordan det tager sig ud. Hvert objekt kan gives nogle ordre, så det f.eks. automatisk følger efter dit fly eller bevæger sig i en bestemt retning. Når alt er sat på plads til det store stunt-nummer,

kan man arrangere forskellige begivenheder ved hjælp af en række "kollisions"-bokse og et lille, relativt simpelt programmeringssprog. Dette kan måske få nogle til at strejle, men det kræver altså ikke kendskab til blitter-kode og copper-listninger for at benytte dette sprog.

"Cut, Elly"

Efter et vellykket stunt er det ind i klippe-/klisterummet - og så er det tid til at lege Jørgen Clevin, alt imedens man klipper filmen til og sætter passende lydeffekter og musikstykker på. Der følger et udvalg af samlinger med, men man kan nemt tilføje sine egne effekter, og så er der ingen begrænsninger for hvordan f.eks. et tomotors propelfly kan lyde.

Stunt Island er ikke så meget et spil som et stykke legetøj til at lave halsbrækkende eksperimenter med. Man har ikke nær de samme friheder som i 3D Construction Kit, men det gør spillet langt behageligere at sætte sig ind i. Man kan få lang tid til at gå med at arrangere sine stunts, så det er det HELT rigtige, men desværre har Stunt Island det samme problem som når man bygger sandslotte - det er kun sjovt så længe det varer, men der skulle være nok at lave i lang tid, for man har altid lyst til liige at lave et til. Et godt køb for "seriøse" spillere.

Søren "Spang Olsen"

PC



VGA



Ad Lib. Soundblaster, Sound Source



640 kb



1 stunt

Der ligger et godt stykke programmeringshåndværk bag Stunt Island. Grafikken er hurtig, og meget flot af almindelig polygon-grafik at være, så selv små 386'ere for en gangs skyld har en chance for at følge med. Lyden er udmærket, allerbedst med Disney's egen Sound Source (er det mon et sammenræf), og muligheden for at tilføje sine egne samples, synes jeg er god.

Grafik 86%
Lyd 79%
Gameplay 85%



CAR AND DRIVER

Lookingglass Technologies/
Electronic Arts

Der findes to slags fædre: Dem der lader bilen vaske på tankstationen i ny og næ, og dem, der med største ildhu slæber dig med ud for at kæle for bilen hver søndag morgen med sæbe, twist og voks. Den samme type far styrer også så underligt på dig, når du med ligegyldig stemme spørger, hvorfor i alverden I skal spille mere tid på denne parodi på en ligkiste. Det lader til, at et par stykker fra EA har haft lignende traumatiske oplevelser i deres barndom, for de har sat sig ned og lavet en bilsimulator, som har de ti hotteste og mest velholdte sportsvogne i stalden. Det er altsammen præsenteret med indscannede avisartikler, som beskriver lidt om bilerne og fylder en masse statisk af, som almindelige dødelige nok



PC: En af de mange dyre biler, som du har mulighed for at køre i.

ikke fatter så meget af (undertegnede inklusiv - selvom jeg ikke er så normal) - men flot er det.

"Ecstasy on wheels"

Heldigvis er der lidt mere i spillet end artikler, f.eks. er der de 10 baner, hvor man skal dyste. Der er landeveje, racerbaner, et kørekøns anlæg, en parkeringsplads og en drag-bane (og der er IKKE mænd i dametoj). Det meste af kørslen er lige ud af landevejen (hø! hø!), men det bliver mere specielt på drag-banen, hvor det gælder om at accelerere så hurtigt som muligt - automatgear er naturligvis forbudt. Bilerne andre egenskaber kan afprøves på testbanen, hvor det ikke er hastighed, men manøvrerdygtighed der er alfa og omega. Par-

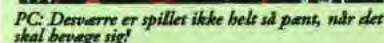


Bards Tale III var derfor en realitet, men det levede ikke rigtig op til sine forgængere, idéen var måske ved at være udpint? Men herrens veje er uransagelige, og kræfter hinsides vores fattes evne har nu bragt os The Bards Tale Construction Set (BTCS). Nu er det simple spørgsmål altså: "Er der guds i det her? Eller skal der bare tjenes penge?"

De editeringsveje der står åbne for en, er som følger: Items, Spells, Monsters og Maps, og de er alle 4 lette at gå til. Faktisk er samtlige editører, på nær maps, lavet som et "fyld ud skema", man bare name, item type, price, user class etc. stående foran en række tomme linjer, og skal så bare selv fylde ud med, hvad man er inspireret til. Dog må man som sagt holde sig til visse spilleregler, da Bards Tale mekanismen kun opererer med en begrænset værdimængde indenfor f.eks.: Armour Class(hvor svarer man er at ramme) og To Hit(hvor godt man rammer). Man kan derfor ikke lave et +100 tohånds-sværd, når max værdien for To Hit i editoren kun er +15. Til gengæld har man så muligheden for at lave nogle af de mest heftige trolleformularer, siden Gandalfs dage, i Spell editoren; man kan stort set frit jonglere med pla. fleg. muligheder: Level(hvor

keringspladsen har jeg imidlertid lidt svært ved at hitte ud af, hvorfor de har lagt med. Her har du nemlig kun mulighed for at lalle rundt foran et supermarked mens du kigger på de pænt parkerede biler, låver lidt buler hist og her, og over dig i at parkere og dreje skarpt ved lave hastigheder... en temmelig overflødig bane.

Det hele er naturligvis i vektor-grafik, og som det sig bør og bør i spil med den slags grafik, kan man



Der er naturligvis muligheder i det her construc-



tion set, men jeg savner alligevel nogle ting, og er irriteret over andre. Hvorfor er BTCS lavet som det er (lidt mangelfuldt)? Jeg kan ikke svare på det, men jeg kan forklare, hvad jeg mener, vi burde have set i BTCS.

Der er f.eks. ikke mulighed for at lave nye klasser, eller justere på de eksisterende så de tilpasses egne behov. Der er heller ikke mulighed for at designe sine egne vægttyper, man må "nojes" med

se bilen fra et hav af forskellige interessante vinkler; det egner sig desværre ikke så godt til et bilspil, da der f.eks. er lidt svært at styre bilen, hvis man sidder på kølerhjelm og kigger bagud. Stryningen foregår naturligvis med joystick eller keyboard, og den er habåbs!

Det lader til, at programøren havde travlt med at pudse bil i stedet for at koncentrere sig om at lave en ordentlig styring - joystick kalibreringen er i hvert fald alt for følsom, og det forvansker en ganske almindelig søndagstur noget, når man kører fra grøft til grøft på motorvejen.

Når der nu endelig dukker et bilspil op til peeren, som jo er en alene forsmåt hvad angår action, er det desværre lidt af en skuffelse. Der er ellers rigeligt med biler at vælge imellem, men jeg synes ikke man har så god foling med nogle af dem, så det er ikke sjældent, at man tøffer ud i det blå istedet. Grafikken lader som sagt også noget tilbage at ønske. Car og Driver vil givetvis ritalle nogle bil- eller køreinteressererede, men det er altså et lidt kedeligt bilspil, som man nok mister lusten til inden for en overskuelig fremtid - jeg vil ihvertfald råde dig, at se lidt nærmere på det før køb.

Måden hvorpå man laver specials, dvs. et felt hvor noget specielt (teleporter, gæde) skal foregå, er egentlig ganske enkel. Interplay har faktisk konstrueret et miniprogrameringsprog på omkring 64 kommandoer, der giver en rimelig fleksibilitet i konstruktionsprocessen. Det er bare synd, at denne fleksibilitet bliver ødelagt, når man har for megen deskriptiv tekst inkluderet i en special. Dette sker, fordi print kommandoen kun kan indeholde omkring 21 bogstaver, og da en special kun må bestå af 20 linjer, er man nødt til at skrinlægge sine forfatterdromme til en anden dag, og forklare sig så kort og konstant som muligt. Det er forbandet ærgeligt, at BTCS skulle lide af disse "skønhedsfejl", for ideen er jo egentlig god nok.

Marit

Grafikken er ganske pæn gennem hele programmet, men uerne er overskuelige og de 44 installerede billeder er alle temmelig nydelige, egentlig er nogle af de bedste Bards Tale monster-illustrationer i blandt dem. Gameplay karakteren er jo op til selv, enten laver man noget godt, eller også laver man noget dårligt, og hvor meget gameplay er der i et construction set? Enten kan man lide at bruge dem eller også kan man ikke, det er ligesom med tekstadventures. Selvfølgelig af BTCS er derfor lagt i overalt-karakteren, en rimelig karakter til et rimeligt produkt, som man dog kan få megen glæde ud af hvis man vil. Det skal nok finde sine venner derude i den barske verden, især blandt Bards Tale hardcorefans som jeg selv.

Grafik: 80%
Lyd: 55%
Gameplay: ?

OVERALL
67%



PC



Topic

Car and Driver har meget hurtig grafik, selvom den er lidt sporstøvet på nogle af banerne, men det er så til gengæld et af de få spil, som benytter sig af hi-res VGA-grafik. Lyden er desværre ganske "lo-res" og usdøjshastig: Motoren lyder fuldstændig ens for alle bilerne, og efter dens hidsigte oplørsel at dømmen, må det være en blanding af et overkørt landslægebuss og en syg Husqvarna - desværre er musikkompositionerne heller ikke noget at skrive hjem om (selv min nabo kunne have gjort det bedre), så man gør egentlig klogest i at skru ned og lave billdydene selv (brrrrrrrrrr screeeh!).

Grafik	77%
Lyd	57%
Gameplay	74%

OVERALL
75%

ROME AD 92 MILLENNIUM

Miranda kløede fraværende sir marsvin på hovedet. Udenfor blev skyerne mørkere og mere ildevarslende, men hun ænsede dem ikke. Fangede i stedet sine egne øjne i spejlet og holdt dem fast.

"Synd," konstaterede hun tørt, "at jeg ikke har noget at gøre i den her spilmeldelse."

Så forsvandt hun.

Men de mørke skyer er her stadig. Og lugten af svovl. Med en lyd, der får mennesker til at føle sig små, begynder lavaen at flyde fra den vulkan, der har sendt sin sorte røg op mod himlen i flere dage. Om kort tid er den romerske by Herculaneum dækket af en rødglødende stenmasse, og hvis du ikke styrer din helt egen slave, Hector, rigtigt, slipper han aldrig væk i live. Og så bliver han aldrig kejser over romerriget.

Pusterum #1

Hector ledes med mus eller tastatur gennem et land-

Amiga: Rome har ikke så lidt tilfælles med Robin Hood...



AQUATIC GAMES MILLENNIUM

Tophemmelig Jaws-Rapport

Til: Dr. Maybe

Fra: Jakob Sloth

Sektion: Departementet for anmeldelser

Kode: Rød zebra

Ang: FISHs nye program, Aquatic Games

1.1. Rapportens motivation

Vor dobbeltagent i FISH omtalte i sin sidste rapport vore latterlige fiskejendens nyeste program mod JAWS. Kodenaften var "Aquatic Games", men indholdet i planen var ukendt. Sådan er det ikke længere. I denne rapport følger præcise detaljer om FISH-operationen og en udførlig evaluering af faremomentet i samme.

2.1. Organisation og inddeling

Aquatic Games er ikke noget direkte slag mod JAWS, snarere en træningslejr for James Pond og de andre FISH-agenter. Ved i fællesskab at gennemgå otte standardøvelser og to bonusbaner er det meningen, at agenterne skal komme i bedre form til at kæmpe mod vor mægtige organisation. De otte hovedøvelser kan trænes i vilkårlig rækkefølge på tre sværhedsgrader, mens bonusbanerne først bliver tilgængelige, når Aquatic Games starter for alvor og alle disciplinerne skal tæckles i rækkefølge. Mellem 1 og 4 spillere kan deltage i legene, men de kommer på inter tidspunkt til at dyste direkte mod hinanden. De kan højst slå hiandens rekorder. Spiller man alene, gælder det om at slå en række com-

skab, der ses skråt oppefra og scroller i hurtige ryk, når han kommer ud til kanten af skærmen.

Vor mand er ikke alene i sin verden, men på den anden side belemres han heller ikke af det ene monster efter det andet. Omkring ham færdes almindelige mennesker, der går rundt og laver lidt af hvert, præcis som i Millenniums gamle Robin Hood-spil. Hector udfører forskellige kommandoer, når du trykker på de rigtige knapper - på skærmen eller tastaturet. Han kan identificere andre mennesker med "hvem"-knappen, være ulideligt klistret med "følg"-knappen, lege sprinter med "løb" og få det store overblik ved at trykke på "kort".

Men "gør" og "brug" er alligevel ubetinget de vigtigste handlinger. De har hver deres undermenu, og det er her, Hector kan hilse på sine medmennesker, tale til dem med nogle ord computeren selv vælger, trøste dem og gøre andre ting, der først bliver mulige, når lejligheden byder sig.

Hectors vej fra slave til kejser er opdelt i seks afsnit, hvoraf de fire byder på logiske problemer af forskellig art. I de to sidste har Hector bogstavelig talt andre knapper at trykke på: her har han kommando over mange soldater i flere enheder og skal g. sig som krigsher.

Hvis Hector dør, starter han forfra på den del, han befinder sig i. En save-funktion er der også, men mere af navn end af gavn. Positionen kan kun loades ved at slukke computeren og starte spillet forfra, hvilket betyder masser af ventetid og endnu en dosis af den umanerlige lede manualbeskyttelse.

Pusterum #2

Gode ideer er der mange af i Rome AD 92, men det er alligevel svært at tage sig sammen til at spille. Af flere grunde.

Før det første er indbyggerne ikke alt for kloge, snarere lidt for dumme. Når du røver penge fra en fyr, og han løber skrigende væk, skal du bare være hurtig

putergenerede tider for at få lov at fortsætte til næste disciplin og modtage så mange medaljer som muligt. Med 2 eller flere spillere er tiderne ikke så vigtige. Alle øvelserne udføres, og den med de fleste point kommer øverst på sejrsskamlen.

2.2. 100 m plask og Sildevagten

100 m plask er første disciplin. Her skal James Pond løbe så hurtigt som muligt gennem en lavvandet floddal, der begynder til venstre og slutter langt ude til højre. Hastigheden sættes med et såkaldt joystick, der skal vrikkes hurtigt frem og tilbage. James Pond kan forbedre sin tid ved at tage en kort flyvetur med rukan-fuglen, hvis han får fat i benene på den, men det er ikke nødvendigt, bare man er god til at vrikke.

2.3. Svampolinen og resten

Pond på en trampolin er dynekrammende søvndyssende. Hop højt, hop endnu højere, hop højest og lav 6x6 øvelser sat sammen af tre forskellige bevægelser, inden der er gået 240 sekunder. Jeg gæbte allerede første gang. Samme muskelgruppe kommer hurtigt på arbejde i de fire discipliner, der benytter samme vrikkesystem som i 100 m plask. Måske får man ondt i armen, men man morer dig ikke. Tilbage er en simpel Fodretid og en Skallekastning, der nok er værd at se, men gør alt for at irritere lige fra starten.

3.1. Evaluering af træningsbeneficiet i Aquatic Games

Hverken James Pond eller nogen anden FISH-agent kan få ret meget ud af de ti øvelser, der tilsammen udgør Aquatic Games. Halvdelen af øvelserne byder på træls joystick-vrikken og ikke ret meget andet, og af resten er ingen rigtig fængende. Sildevagten og Fodretid minder om 10 år gamle (og

at kalde på ham, så stopper han op og kigger dumt på dig. Frem med daggen og -vupti - ingen vidner!

Hectors hjernekapacitet er også begrænset. Scene: H står ved en svømmepøl. For hans fodder ligger der en roga. Handling: Tag roga. Resultat: H løber en tur rundt om poolen, før han samler tøjet op.

Episoden antyder, at Hector er svær at styre, og det er han også. Klik på et sted, og han går derover - måske. Han kan bevæges ret præcist med nogle akavede taster, men joysticket duer uforståeligt nok ikke til noget.

Det er synd med Rome AD 92. Historien kunne være endt godt, men spiller skyder sig selv i foden igen og igen lige fra starten. Dårldommen begynder allerede i manualen, der byder på flere dumme fejl og en masse urimelige vises, der nærmest står i kø for at falde til jorden.

Den fæde smag forlader aldrig helt munden - i hvert fald ikke for man slukker for sidste gang.

Jakob

AMIGA

Figurerne er små og pæne, men baggrundene er lidt kedelige. Flere udmærkede mellemskærme byder på bekræftelig animation, og scrollingen er ikke god nok. Effekter og melodier og gode og støjningsfulde, men den slags kolorit magter ikke at redde Rome AD 92 fra middelmådigheden. Spilsystemet er interessant, men alle de dumme detaljer gør det meget svært at holde interessen oppe.

Grafik 79%
Lyd 86%
Gameplay 60%



PC

Hector hænger også på denne computer, men det er alt, hvad vi ved.

ensformige) TV-spil. Svampolinen er dræbende kedelig, og selv om Skallekastningen er original, hæmmes underholdningen af unødigt nærgående skaldyr.

Scoringstavlerne er unødigt grimme og svære at læse, og selv om de fleste øvelser følges op med masser af statistik, mangler der nogle tider, når det rigtig går løs. Det er ikke noget ved at kunne læse, at man skal klare sig i fire minutter for at få guld, hvis det allerede går som sild på krog. Så savner man den mindste tid, man kan gå videre i i stedet, men den er der ikke.

4.1. Anbefalet retaliatio

Ingén. Så længe James Pond og hans kolleger fjoller rundt derhjemme, skader de ikke vores planer. Og ret meget får de ikke ud af deres træning.

Jakob

AMIGA

Grafikken svinger meget fra øvelse til øvelse, men den er altid forvejet, rimelig glat animeret og lidt sød i detaljen. Højtalerne udsender den ene lalleglade lala-melodi efter den anden, kun afbrudt af udmærkede lydeffekter og diskotekdrævs skratten. Desværre er gameplay i dette sportsspil alt for kedeligt, ensformigt og gammeldags. Ingen af disciplinerne er rigtig gode, og den programmering, der kæder det hele sammen, virker som noget, der er lavet i et frikvarter. Direkte konkurrence mellem flere spillere kunne have reddet en del af Aquatic Games, men sådan blev det ikke.

Grafik 82%
Lyd 83%
Gameplay 36%



SHORTIES

Endnu en dosis af de små korte.

GOBLINS 2 Coktel Vision

Det er ikke rart at være goblin - specielt ikke når kongen har fået stjålet sin søn. Udover at den gamle knark har en traumatisk måde at flæbe på - han kommanderer også straks sine undersutter



til at finde den forsvundne pøde.

Det må Fingus og Winkle erfare på smerteligste vis, da de pludselig finder sig selv og hinanden i midten af en jagt efter sønnike - som den onde demon-konger forsøger at uddanne til hæl!

Hvis du ikke synes, at forhistorien lyder helt normal, så vil du heller ikke just finde spillet forudsigeligt. De to goblins skal arbejde sammen på ca. 30 skærme for at finde prinsen, og det er ikke småting man kommer ud for, hvis man hedder Fingus og Winkle. Arrige troldmænd, søvnige kæmper eller sågar psykodeliske rockorkestre. Værsgo' og skyll.

Spillet er bygget op som et arcade-adventure, og Fingus (den diplomatiske fintføler) og Winkle (den grovøvede wise-cracker) må hjælpes ad, før de får opfyldt deres mål.

Amiga-versionen er lige så flot som PC-udgaven, og man kan ikke lade være med at grine, når man iagtager de to heltes mimik. Når Goblins 2 alligevel ikke kan prale af helt så høj karakter, skyldes det den manglende mulighed for hard-disk-installation. Men Goblins 2 er afgjort pengene værd, hvis man er til underholdning af den alternativeste slags!

AMIGA: 85%
- CS

THE INCREDIBLE MACHINE

Sierra

Dette lille unikke puzzle-spil burde der faktisk have været plads til i vores store Gameplay-sektion. Men desværre blev det nedprioriteret, så du må nøjes med en kort beskrivelse istedet for alle de gløser, vi plejer at fyre af.

The Incredible Machine er kort sagt en Storm-P-simulator. Sagt på en anden måde: ved

hjælp af guldfisk, mus i løbebånd, balloner, elastikker og en kat skal du opnå et eller andet.

Der er 45 dele til din maskine, og de er alle animerede.

Udover du naturligvis kan få alle de dele, al den plads og al den tid du har brug for for at opfinde en automatisk toast-vender eller en tandpastabepresser, er der også næsten 80 baner, hvor de fleste dele allerede ER sat på plads, men hvor du skal lægge sidste hånd på værket. Det er nemt i starten, men meget hurtigt bliver det mere finurligt at få elprærer, brændglas, raketter og aber på cykler til at gå sammen i en højere enhed.

Og som om det ikke var nok, har du også mulighed for at ændre lufttryk og tyngdekraft med uoverskuelige resultater!

TIM er et fint lille spil, man faktisk kan få ret meget tid til at gå med. Så har du en lille opfinder i maven, kunne dette måske være en måde at få ham ud på!

PC: 82%
- CS

RAMPART Domark

Trods æskens anselige størrelse og det lige så anselige tal på prismærket, er Rampart et lille spil, nærmest lavprismålt. Både det køksede titelbillede, den simple grafik og middebaldermuzakken signalerer, at Domark har haft let ved at finde steder, hvor de kunne stikke sparekniven ind.

Det, der er tilbage, er ret sjovt i små doser, men det er bare ikke helt nok. Her kommer spillereglerne - så kan du selv domme: Slagmarken ses ovenfra og består af 4-5 slotte på en græsklædt steppe. Hvor steppen holder op, begynder havet, og det er her, fjenderne kommer fra. Men først, når du har udsigt til et af slottene til din eger. Så bygger computeren nogle forsvarsværker omkring det og giver dig lejlighed til at placere et antal kanoner inden for murene.

Først nu dukker fjenderne op i tre forskellige slags skibe. Jo flere kanoner, du har, jo flere kanonkugler kan du have i luften ad gangen, og så gælder det ellers bare om at pege og klikke. Og vente på at døden slår ned. Den slags kan godt tage lang tid, især hvis computeren har mange kugler i luften på én gang. Fjenden skyder selvfølgelig også. Han kan hverken ramme dit slot eller dine kanoner, men han går ihærdigt løs på murene omkring dem.

På et tidspunkt bliver der 20 sekunders våbenhvile. Nu udstyres du med tetrisklonede murbrokker, som du skal bruge til at genskabe en

ubrudt mur omkring dit slot og dine kanoner. Reagerer du som første gang, du spillede Tetris, gør du med det samme. I så fald lader computeren dig starte forfra på slagmarken, dog med lidt større ildkraft. Lykkes det dig derimod at opføre andet og mere end en parodi på skanser ved Dybbøl, får du nogle bonuskanoner og går videre til næste angrebsbølge. Sådan fortsætter du, indtil computeren synes, den har fået nok og sender dig til en ny og fugtigere slagmark.

Heller ikke når man spiller to mod hinanden, slår der gnister mellem hjernen og skærmen. Rampart imponerer for lidt rent teknisk, er for ensformig og indeholder for mange pandeklaskende pauser til at være pengene værd.

Men en halv times sjov i ny og næ er sikret.

AMIGA: 53%
-JS

POPULOUS II Electronic Arts

Hvilken perle af en konvertering! Det er nu over et år siden, at Amiga-versionen af denne klassiske gude-simulator så dagens lys, og flere var efterhånden begyndt at tvivle på, om vi nogensinde skulle se PC-versionen. Men nu er den her, og det har vi kun grund til at være glade for.

For at informere de uvidende, må vi hellere lige ridse handlingen op: Du er en af Zeus' utallige sønner, og du er en af de præcis lige så talrige uægte. Derfor vil farmand ikke have noget med dig at gøre, men for at bevise, at du er god nok på bunden, har du udfordret alle guderne til et djevelsk spil: i et ø-rige bliver hver af jer udstyret med en håndfuld mænd, som i skal få til at vokse og til at dræbe de andre. Den, der stadig har mænd i oprejst stilling efter slaget, har vundet.

Men...man lader ikke kun de små pixelmænd kæmpe; Til din rådighed har du en lang række katastrofer, som kan bruges til at genere fjenden med. Send ham en ildsojle, en syndflod eller et pestangreb - men forvent, at han siger tak for sidst!

Populous II er umådeligt underholdende, og i PC-versionen er der kommet bedre grafik, en sjov lille intro, en enkelt ny katastrofe (din leder spyr ild!) og en særlig full-screen-mode, så du kan overskue en stor del af landskabet ad gangen. Det er ondt, det er fængslende, og der er 1000 baner at gå i krig med. Skulle du blive træt af dem, kan du tvære en ven ud over modem.

En klassiker.

PC: 94%
- CS



HISTORYLINE

1914-1918



HISTORYLINE 1914-1918 er en strategisk krigs-simulation, baseret på hændelserne i Første Verdenskrig.

En eller to spillere kan tage kontrollen over de kæmpende styrker, som enten Allieret eller Tysk-Østrisk-Ungarsk hærfører. Fra fugleperspektiv kan spillerne overskue slagene, efterhånden som der angribes og modangribes. Årstidernes skiftet, varierende terræn, strategiske lokationer og velplanlagte angreb mod fjenden, er alle kritiske overvejelser der skal imødegås for at vinde historiens store slag.

HISTORYLINE 1914-1918 indeholder et væld af historisk og teknisk information. Alle facts er ikke kun tilgængelige via flotte illustrationer på skærmen, gennem hele spillet. Også en omfattende research er lagt i den medfølgende håndbog.

Det er nemt at lære og nemt at spille. HISTORYLINE 1914-1918 er en sikker vinder, for alle der er interesseret i høj-kvalitets krigsspil med masser af udfordring og præcis simulations-teknik.

Mange timers underholdning - og muligheden for at lære noget.



Skærbillederne viser MS-DOS VGA versionen. MS-DOS versionen understøtter AdLib, SoundBlaster og VGA 256 farver grafik. Amiga versionen understøtter acceleratorkort og 64 farver grafik.

Designet og udviklet af det samme team som skabte Battle Isle.
Få oplyst nærmeste forhandler på tlf. 8680-2700.

INTERACTIVE VISION

GAMES PREVIEW

Velkommen til et afsnit af spillenes peep-show



VEIL OF DARKNESS

Rollespil fra U.S.Gold ogSSI er ikke ligefrem en mangelvare, men Veil of Darkness kan alligevel vise sig at blive forfriskende anderledes.

Andersledes - hvis det var kommet for tre måneder siden. Med spilproducenternes sans for at finde på mærker, har Veil of Darkness fået prædikatet "horror fantasy adventure" - hvilket lyder som noget, der kunne mere end en lille smule om Alone in the Dark, Waxworks, The Legacy eller alle Elvira-spillene.

Ikke desto mindre lyder det nu ganske spændende - kan det

andet, når det foregår i 30'ernes Transylvanien?

Du er uheldigvis styrtet ned med et lille fly i en afsides-liggende landsby, der er truet af vampyren Kairn og hans forfærdelige venner. Spørgsmålet er nu, om det skal lykkes dig at pæle ham, eller om du selv bliver pælet?

Spillet lover et hurtigt point-and-click interface, der skulle holde dig hele dig hele ude på kanten af musemåten, en automap- og print-feature, der også giver dig mulighed for at skrive samtalerne ud, og musik, der hurtigt sætter sit præg på din ryggrad.

Vi håber på en anmeldelse næste nummer.

SHADOW OF THE COMET

For 76 år siden tog en sær videnskabsmand Lord Boleskine til Isthmuth, en lille fiskerby i New England i USA. Han undersøgte himlen, og fandt ud af, at stjernerne opførte sig mærkeligt.

CAPTIVE 2

Kan du huske Captive? Et spil, der blev kåret til Årets spil i 1990, og som legendariske Tony Crowther stod bag. Du havde kontrollen over fire robotter, der skulle komme en fange til undsætning, og dermed var grunden for et temmeligt anderledes rollespil lagt.

Rygterne (og pressemeddelelsen) vil vide, at Tony Crowther har udviklet en helt ny teknologi, som første gang ser dagens lys i Captive 2 - og det ser ud til, at vi får lov til at se rigeligt af den!

Spillet er nemlig bygget op af 4096 byer, hver med mere end 1000 bygninger, og dine trofaste robotter skal kæmpe sig vej gennem dem alle. Problemet er nemlig, at mindre trofaste robotter er gået amok, og har arresteret en lang række uskyldige mennesker - som du naturligvis skal redde.

Spillet forventes ude til PC og Amiga tids nok til, at vi kan anmelde det i nr. 4.



ENTITY

Der er efterhånden ikke meget nytænkning at hente i spilbranchen - der er langt mellem de store nyskabelser, og det er blevet mere og almindeligt, at man i dag klarer konkurrencen ved at tage en gammel ide, som man pudser af og udfører meget bedre end nogen nogensinde har gjort før.

Om det lykkes for Loricel er svært at sige - men de første skærmbilleder tyder ganske godt, også selvom Entity virker meget, meget banalt. Historien handler i hvert fald om en ung pige, der på en eller anden måde bliver sendt tilbage i tiden - og som nu skal tage kampen op med en ond dæmon. Der skal hoppes, skydes og løbes - og i sidste ende når hun forhåbentlig sit mål.

Umiddelbart ligner Entity Shadow of The Beast med lidt færre problemer, som spilleren skal løse. Teknisk tegner det meget lovende - 12 musikstykker akkompagnerer handlingen, og 32 farver på din Amiga er snart klar til at illustrere din færd. PC-brugere må nok vente til maj.



Da Halley's komet samtidig fløj over himlen, blev han vidne til et truende fænomen, der gjorde ham vanvittig - han døde 2 år senere på et sindssygehospital i London. Og alle hans optegnelser gik tabt - eller gjorde de?

Vi befinder os nu i 1910, og du er John T. Carter, og har besluttet dig for at gå i Boleskines skræmmende fodspor. Men i Isthmuth finder du ud af, at alt bestemt ikke er, som det skal være - og at navnet Wheateley bliver behandlet med både respekt og lammen-de frygt. Og nu begynder opdagelserne at dukke op: en mystisk kult afholder deres okkulte ritualer i en stencirkel i den nærliggende skov, ledet af en gammel indiansk troldmand ved navn Misquaquamus. Han bruger det meste af sin tid på at tale med onde guder, der bare venter på en lejlighed til at komme tilbage til jorden. Den lejlighed må de ikke få!

Shadow of the Comet er Info-

games' nyeste projekt, og er en slags adventure over 100 skærme. Efter sigende skulle grafikken ikke lade Alone in the Dark i stikken, og de foreløbige meldinger vrirler da også med begreber som "vektorielle full-screen-animationer", "nat-versioner af de forskellige versioner" og meget mere. Hovedpersonen noterer alt ned, hvad der bliver sagt, så du kan gå tilbage, hvis du skulle have glemt noget vigtigt, men til gengæld må du klare dig med kommandoerne "Get", "Take" og "Use".

Spillet kommer ud sidst på foråret. Og indtil da kan du jo spekulere over, hvorfor ordet "pistol" var afløst af ordet "gun", i Boleskines beskrivelse af natten i Isthmuth.

Når Amigaen bliver for ST

Hvad gør man, hvis man ikke kan have sin Amiga ved hånden når man vil skrive et brev? Vi kigger på mini-computere, og mulighederne for at bruge dem som alternativ til vores elskede computere.

Af Christian Sparrevohn

Der kommer et tidspunkt i enhver computerfreaks liv, hvor man må erkende de barske realiteter: til tider er computeren for stor, du har ikke adgang til strøm, eller du kan ikke slæbe alt udstyret. Er der intet håb? Skal man bare tvinge sig igennem timerne? Er man nødt til at have sin lommeregner ved hånden, for ikke at få abstinenser? Nej! Markedet vrimer med surrogater, der kan tage de værste tømmermænd.

Potensforlængerer i min lomme

Der er ikke noget som små, tunge ting, der kan en hel masse. Ikke nok med det, man kan også have dem med over alt. Som standard er der ofte telefonliste, kalenderfunktion, et lille tekstbehandlingsanlæg, en lommeregner, visitkortdatabase og et ur, der kan fortælle dig hvad klokken er netop nu i Nagasaki. Derudover er der som standard en særlig password-funktion, så det er umuligt at læse telefonnumre eller memo-

er, hvis man ikke kender kodeordet. På den måde er man sikker på altid at kunne huske sin pin-kode - hvis man kan huske sit password!

Resultatet er, at man hurtigt får overført en masse data fra sin gamle fedtede Mayland-kalender til den lille elektroniske database, der kommer til at fungere som "ekstra-hjerne", og som man meget hurtigt ikke kan undvære.

Lommecomputere er praktiske, men en del af temaet er bare sjov - og det skal der også være plads til.

Problemerne

"Det er ikke størrelsen, der kommer an på", men den ringe størrelse GIVER visse begrænsninger. Man kan sjældent tilføre nye programmer (se nedenstående), men må klare sig med det

software, der er indbygget. Tastaturet og skærmen vil også være så småt, at det formentlig næppe er på minicomputeren, du vil skrive din danske stil eller din doktor-disputats. Derfor er det vigtigt, at man kan overføre data, så man kan lave skitser og planer på sin mini, og overføre dem til Amiga.

Minicomputermarkedet er præget af, at jo mere man betaler, jo mere får man. Vi har i det følgende kigget på et par af de dyreste, men alle fabrikater laver også billigere ting, der kan betragtes som neddroilede versioner.

Konklusion

Det kan være et svært marked, men Sharp'en og Casio'en er næsten lige gode, med et lille overtag til Casio. De til gengæld også er lidt dyrere. Med udvidel-

CASIO SRF-20

Bag forkortelsen gemmer der sig en kompetent maskine, der hurtigt vil give dig mange morsomme timer - og spare dig for lige så mange. I Casio'en er indbygget en telefondatabase, hvor du kan taste navne, adresser og telefonnumre ind, samt seks andre datapunkter, du selv kan vælge titlerne på. Når først der er taster ind, kan du søge på fire forskellige måder.

Kalenderfunktionen er af høj kvalitet. Der kan kaldes en oversigt frem over månederne, en udvalgt uge eller dag. En grafisk oversigt viser, hvilke intervaller, der er optaget, alarmer kan sættes til at ringe, også FØR aftalen skal huskes. En særlig To Do-liste minder dig om aftaler, der ikke har nogen speciel dato, men bare skal huskes.

Reminder

En særlig Reminder-funktion minder dig og mærkedage, eller om faste aftaler hver uge, hver måned etc. Derudover er der en Memo-funktion eller en FreeFile-feature til de lidt længere tekster. Der er mulighed for at kopiere og klipse tekstbidder mellem forskellige funktioner eller dokumenter, de danske tegn er nemme at finde og tastaturet er det bedste blandt de testede, hårdt og anvendeligt. Skærmen giver 10 linjer, men kan forstørres op, hvis det er svært at overskue mange tekster.

Uret er upåklageligt, verdensuret kommer komplet med et hyggeligt lille kort, og der kan tages nye byer ind, hvis man gerne vil have Nørre Snede

o.lign. med. Det omfattende alarmsystem "følger med", hvis man selv rejser, så man alligevel bliver mindet om aftalerne i rigtig tid.

Det medfølgende regneark er ikke særlig anvendeligt. Det har et utal af funktioner, men da der ikke er så mange linjer på skærmen, kan det aldrig rigtig betale sig at køre større regnskaber i det. Simple beregninger kan iøvrigt foretages direkte i Memo eller Freefile-afsnittene.

Ingen passwords

Uheldigvis kan man ikke sætte en password-beskyttelse på selve computeren. Der sidder en SmartCard-indgang i maskinen, og blandt ekstraprogrammerne er der vinguides, spansk-engelsk ordbog, udvidet lommeregner, tidsregnskab, flersproget parlor og små spil, man kan more sig med. Derudover er der mulighed for at lægge mere hukommelse i maskinen, der kommer med 256 k fra fabrikken.

Datatransferen er besværlig, og softwaren er indtil videre så dårlig, at den ikke anvender alle SRF-20's funktioner. Til gengæld ligger alle dataene i ASCII, og det er ingen problemer med at overføre til Amiga.

Alt i alt er SRF-20 en virkelig god maskine med god skærm, godt tastatur, og gode programmer, og lades kun i stikken af et lidt ubrugeligt regneark og noget dårligt kommunikationssoftware. Men pålidelig er den, blæret at se på og en god erstatning for din Amiga.

PSION SERIE 3

Den maskine, der måler mindst i rumfang er den mest kraftig! Underneiden sidder der to "diskteststationer" til små kort, der hives ind og ud mens maskinen er tændt. Der er et egentlig operativsystem, der kan installere applikationer, kopiere dem mellem kortene og maskinens hukommelse, lave directories etc.

Standardapplikationerne er de sædvanlige, men ofte med mange uventede muligheder: en mindre god, en databasefunktion, hvor du helt selv kan designe databasen, et tekstbehandlingsprogram med mange funktioner, en lommeregner og et verdensur. Der er mulighed for at få computeren til at ringe telefonnumre op, alle programmer er kompatible med en række "rigtige" PC-programmer, og der er allerede en lang række shareware-programmer, der har form af små spil, nytteprogrammer og meget andet.

OR

sekkort og rimelig software er det nemt at koble til en Amiga eller PC, og man vil få dækket næsten alle sine behov. Psion er lidt for besværlig at bruge til at være rigtig handy, og hvor imponerende den end synes, er den ikke så god at arbejde med til daglig, som den ellers lægger op til.

For til det større arbejde, vil de små maskiner altid være for små. Hvad du har brug for er en god, kompatibel maskine, der er nem at betjene og passer til den computer, du har derhjemme.

Den lille computer skal ses som et alternativ og en sideløber til den store derhjemme - ikke en konkurrent.



Det mindste tastatur

Tastaturet er så langt det mindste, men skal holde styr på ret mange funktioner. Æ, ø og å skal vælges ved at holde tre taster nede, og på den måde bliver især tekstbehandlingen besværlig at bruge. Meget af softwaren har et ambitionsniveau, der er højere end den lille størrelse egentlig beretter til: hvem kan holde ud at skrive store opgaver på det lille tastatur? Og skal man bare skrive små beskeder, har man ikke brug for søg/erstat m.m.

Mange af tingene har man realistisk aldrig brug for, med mindre man har tænkt sig at lave en masse arbejde på den lille maskine - og så langt kommer minicomputerne nok aldrig.

Men hvis man skal have et godt stykke legetøj, man kan skrive breve på, programmere på, spille skak med og meget mere, er Psions bidrag det bedste valg.

SHARP IQ-8100

Sharps bidrag minder så meget om Casio - eller omvendt - at man må spørge sig hvem der har industrispioneret på hvem. Sharps maskine er skarp på mange af Casio's områder, og kalenderfunktionen er også stort set identisk, med tre forskellige niveauer, alarmer m.m. Til gengæld savner man lidt en To-Do-liste.

Intet mangler i telefonlisten, der ikke bare er en. Og den gode søgefunktion gør at man kan lede i dem alle på samme tid. Der er Memo, lømmeregner, og visitkortregiser, altsammen med samme begrænsninger og muligheder, heriblandt en klippe-klister-funktion.

Uret og verdensuret er lidt specielt, og forsvinder fra skærmen kort tid efter, at man har trykket på det. Det smarte er, at man på den måde kan have noget kørende i baggrunden, mens man checker klokken. Man kan kalde en liste over byer frem til verdensbyen, og der bliver lavet en "top-ti-liste", der viser, hvilke man har spurgt på flest gange, så de er nemme at finde igen.

Tegnenes top-ti

Der samme gør sig isørrigt gældende med de specielle tegn, heriblandt æ, ø og å, som hurtigt kommer til at stå øverst på tegnenes "top-ti", men som til gengæld ændrer rækkefølge, hvilket kan være lidt

irriterende. Ellers en god ide.

En god ide er også makro-funktionen, der giver dig mulighed for at lave en liste over hyppigt brugte ord eller sætninger. Minicomputeren kan læses effektivt af med en password-funktion.

Hjælpfunktionen er nyttig, men ikke så god som på Casioen. Til gengæld kan Sharp'en indstilles til at skrive på 8 forskellige sprog - desværre ikke dansk. Tastaturet er større, men lidt for blødt og "soft-touchede" uden egentlig at være det. En smart feature er måden, udvidelseskortene bruges på. På selve kortet er trykt forskellige funktioner, som sættes ind bag et soft-touch-vindue, så man med hvert nyt kort får en række nye ikoner, der frit kan vælges. Der er ikke noget regneark, men til gengæld en særlig dispositions-fremstiller, der ikke er så frygtelig anvendelig. Det bliver der kompenseret for med det gode kommunikationssoftware, der er det bedste i testen. Desværre er det ikke lavet til Amigaen, men lidt snilde og TwinExpress-programmet skulle du være i stand til at importere filerne, der ligger i ASCII-format, igennem serielporten.

Sharpen er så god og så identisk med Casio, at om man foretrækker det ene eller den anden må være op til den enkelte. De 64k's hukommelse vil være nok for de fleste.



GVP til drømmepriser

Image FX

- 24 bit tegneprogram & billedbehandling i alle opløsninger.
- Fuld Arrex & C port, til egne moduler.
- Digital retouchering af billeder m. div. filtre effekter farve gradueringer m.m.
- Incl. Morphplus progampakken.



2.295,00

CineMorph

- 24bit Warping/Morphing af enkeltbilleder, sekvenser eller full motion sekvenser
- Understøtter DCTV, Ham-E, IV 24, 24bit IFF, o.a.
- Flere morphing metoder: Spline baserede, Linje baserede
- Et must for alle 24bit freaks.....



995,00

I/O Extender

- 2 highspeed seriel porte
- 1 parallel højhastigheds port
- Perfekt til folk med flere modem linjer f.eks. til sysop's
- også til brug med f.eks. flere printere digitizere, samplere o.s.v.
- Et must for dem der sidder og skifter stik hele tiden.....



1.850,00

Interne A600/1200 Harddiske

- 85 MB intern model
- Passer til den eksisterende AT/IDE Controller i din A600/1200

2.995,00



GVP Hardcard HC8 Verdens hurtigste!

- Lynhurtig SCSI II DMA Controller
- Overfører over 1.2 MB i sek.
- Kan leveres med HD fra 40 til 420MB.
- Kan udvides helt op til 8MB ram.



Fra 2.600,00

IMPACT A530 Accelerator & HD

- 1.5 gang hurtigere end Amiga 3000
- Kan leveres med HD fra 40 til 213MB.
- Nem og hurtig montering af 32 bit ram. Plads til 1,2,4 eller 8 MB



Fra 6100,00

GVP PhonePak A2000/A3000

- TeleFax, Telefonsvarer og Voice-Response system i ét!
- Send/Modtag Fax/beskeder.
- Optage/Afspille tale gennem telefonen.
- Interaktivt Voice-Response system.



4.495,00

GVP G-Lock Genlock

- To composite video indgange, eller en Y/C (S-Video) indgang.
- Specielt farve filter kredsløb til special-effects.
- Fungerer som en softwarestyret RGB splitter til brug med Digi View.



4.395,00

GVP G-Force 030 Verdens hurtigste!

- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller 50MHz. Med et 50MHz kort får du stort set samme ydeelse som et 20MHz PP&S 040 kort.
- Verdens hurtigste SCSI controller. Med 240MB disken opnås overførselshastigheder på



over 2.2MB/sek.

- Kan leveres med HD fra 52 til 420MB.
- Nem og hurtig montering af RAM når du har brug for mere end de medfølgende 4MB (25 Mhz: 1MB).
- Kan udvides helt op til 16MB.

Fra 4.550,00

GVP HD 500 + Harddisk + Ram

- Leveres 100% køreklar, med Workbench installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 40, 80, 120 eller 213 MB Maxtor harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM



- 2, 4 eller 8MB FAST RAM

- A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belastet ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 88030 kort) i at benytte den.

3.190,00

GVP Impact Vision Broadcast kvalitet!

- 24Bit Realtime Frame Grabber. Indlæser 24Bit billeder fra levende videokilde, fx. kamera eller bånd.
- 24Bit Frame buffer (display). Viser 24Bit billeder fra fx. Caligari
- Analogt og Digitalt Genlock



- Composite ind/ud, Y/C ind/ud, RGB ind/ud, 15.625kHz eller 31kHz
- Flicker Fixer, også på 24Bit
- Overscan | 768 x 586 punkter
- Picture In Picture funktion.
- Mulighed for Betacam ind/ud
- Scala IV-24, Macro Paint IV-24 og Caligari IV-24 medfølger!

17.475,00

GVP DSS8 Sampler

- Real-time 2 kanals oscilloskop og spectrum analyzer. Software styret indgangsfølsomhed på mic/line. Lydeffekter, bla. ekko, rumklang. Save i Sonix, IFF eller RAW format.



AW pris 795,00

Distribution til
forhandlere:
86167542
(hvor forhandleren)

Tilbud gælder fra 280293 til 280393 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

UDSALG !

Vores Kæmpe udsalg fortsætter

Hardware:

• A-Max II Macintosh Emulator.....	995,-
• AT-Once AT emulator til A500.....	1200,-
• Aviator Joystick, joysticket formet som et rat, perfekt til flybil simulationer.....	250,-
• Baseboard, 4MB Ramkort til Amiga 500 uden ram kredse.....	575,-
• CBM A10, stereo Højtalere, passer til alle Amiga modeller.....	325,-
• CBM A680 CDROM drev til Amiga 500, 500+.....	2995,-
• Competition 9000 Prof., joystick.....	150,-
• DMI Resolver, 60 MHz grafik kort, opløsninger op til 2048 x 2048.....	6995,-
• Fusion Forty, 68040 kort, m. 4 MB ram.....	10000,-
• Goldstar 9 nåle printer, 160 cps endeløse bånd eller enkelt ark.....	995,-
• GVP 286 kort til installation i Amiga 500 HD.....	1695,-
• GVP G-Force 66040, 33MHz workstation power, 4 MB ram, 25 Mips.....	18250,-
• Hitachi SH Kamera incl. Digi-View 4.0 Gold, komplet digitizer udstyr.....	1995,-
• Jet Fighter, joystick.....	150,-
• Malibu SCSI Controller, komplet SCSI Controller til Amiga 2000.....	695,-
• MPS 1224C printer, 24 nåle bredt sæt farve printer.....	3995,-
• Nec P2+ 24 nåle printer, en af markedets mest anerkendte printere.....	2495,-
• Philips CM8633 II monitor, passer perfekt til alle Amiga'er.....	2095,-
• Philips TV-Tuner, 12 faste kanaler, med ekstra antenne indgang.....	695,-
• Progressive 68040 kort / A2000 u. ram, performance 20 mips.....	12500,-
• Progressive 68040 kort / A3000 u. ram, performance 20 mips.....	11500,-
• SEGA spille konsoller, indl. 2 spil.....	500,-
• STAR LS-08 laser printer, 2 MB ram og Postscript indbygget.....	12000,-
• Supra HD 500 kit, SCSI II controller til Amiga 500.....	1955,-
• Supra Hardcard (A2000), indl. 32 MB Seagate hardisk.....	1895,-
• Topstar , joystick.....	250,-
• Videon Digitizer, perfekt digitizer til alle Amiga modeller.....	2495,-

Software & Bøger:

• Amiga for Beginners.....	99,-
• Amiga User Interface Style guide.....	150,-
• Cape 68K, assembler.....	325,-
• Cygnus Editor 2, sidste nye version af verdens mest brugte tekst editor.....	495,-
• Comel, Amiga versionen af det velkendte programmeringsprog.....	395,-
• Disk Master V 2.0, lækkert til kopiering system (2.04 kompatibel).....	325,-
• Instant Music, komplet musik program.....	95,-
• Imagine Companion, bogen der går for at være bedre end selve manualen.....	195,-
• Rom Kernel, includes & Autodocs Rev. 3.....	225,-
• Rom Kernel Devices Rev. 3.....	200,-
• Superbase Professional 4, den lange ende af databas programmer, kan ALT.....	1375,-
• Texture city, 4 forskellige versioner, 24 bit textures.....	400,-
• VistaPro V 2.0 Pal, kendt for de fantastisk flotte fraktal landskaber.....	500,-

Derudover har vi fundet enkelte brugte varer frem fra vores butik/lager:

Brugt Hardware:

NB: Kun 3 mdr. garanti

• GVP A3001 Accelerator kort, 28MHz, 68030/68882 + 4MB ram.....	595,-
• Kawai K4 Synth, Kawai's MIDI flagship, multitrack.....	8000,-
• NEC P60 S, 6 sademini, ledt med PostScript, 2MB Ram.....	15000,-
• Protek CTV 1480, 14" tv m. monitor indgang.....	1875,-
• Viking Monitorm, 20" 4 gråtoner 1280 x 1024 indl. skærmkort (perfekt til PPage).....	9000,-

Ordre telefon: 86166111

Fax: 86166102



Selvfolgelig behøver det ikke at gå så galt, men er uheldet alligevel ude, klarer vores autoriserede Commodore værksted enhver Amiga reparation. Ring og hør.

AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDESERVICE: Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 61 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o. lign. får du på 8616 6111.

OMBYTNINGSVÆRDI: Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 61 11 for godkendelse. Varer uden godkendelse nummer (GNR) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returneret inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter nøjagtig pris.

RETURVARER: Indtil 6 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for klarering.

FORBEHOLD: Software kan kun returneres/ombyttes, såfremt plomberingen er ubrudt (plombering på forlængende). Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

Amiga 1200

Amiga1200 er afløseren for de gamle Amiga serier. De nye AGA grafik chips (262.000 farver) bevirker, at Amiga 1200 er blevet endnu hurtigere at arbejde med. A1200 er fra starten forsynet med 2MB grafik hukommelse, og kan udvides med 8MB fastram oveni. Består af en 16MHz 68020 processor med option coprocessor. Samtidig er AT/IDE harddisk controller monteret i alle modeller (også mulighed for fabriksmonteret harddisk).



Ring !
og få en pris.....



Interserien har solidt indtaget markedet som de danske programmer der bruges af alle. Nyeste skud på stammen er databasen Interbase, med mange avancerede søgefunktioner..

1 stk. 200,- vælg 3 for kun595,-

Opgraderings chock!!!

Har du en GVP HD500+ harddisk kan du nu få den opgraderet til en GVP A530 40MHZ accelerator. Du sender blot din harddisk over og vi ombytter motherboardet.

Kun **4195,-**
Bemærk prisen er excl. ram.

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr. & By: _____
Kn.nr.: _____ Tlf: _____
Betalning: ☐ Check ☐ Efterkrav

Produkt:	Ant.	Pris	Total

Kuponen sendes til: 3/93 DNG over/under 5kg 28,-/64,-
Amiga Warehouse Værdi (over 3000 Kr) (35,-)
Finlandsgade 25, 8200 Århus N Efterkrav 17 Kr (17,-)
Tlf: 86166111 FAX: 86166102 Betalt i alt:

MAILBOX

Stedet hvor du kan starte din egen diskussion eller blande dig i en af dem, der allerede raser.

Ved Christian Sparrevohn

AMIGA I USA?

Jeg har fulgt jeres artikelserie "USA TODAY" i længere tid. Det undrer mig at I får USA til at ligne det ultimative Amigaland, for da jeg var i USA i sommerferien, var jeg ude for følgende:

Jeg gik en dag rundt i San Francisco for at skaffe mig noget hardware til min Amiga 500. Jeg fandt hurtigt en computerbutik, men den havde kun Macintosh. Jeg gik videre, men det fik jeg slet ikke noget ud af, så jeg gik tilbage til den første forretning og snakkede med indehaveren. Han fortalte, at Amigaen ikke var særlig populær derovre, og at der i San Francisco kun fandtes to Amigabutikker. Den ene lå for langt væk for mig, så nu var der kun en chance tilbage. Dagen efter tog jeg en bus ud til den. Et lille bitte skilt fortalte mig, at jeg havde nået mit mål. Jeg gik ind og blev modtaget af en fed amerikaner, som spurgte hvad jeg ville. Jeg sagde på mit bedste skoleengelsk, at jeg skulle se på noget hardware til min Amiga 500. Hans svar var, at A500 var forældet i USA, A2000 var det mindste, man kunne nøjes med.

Butikken var i øvrigt ikke særlig stor, faktisk var den mere en lille klub for Amiga-freaks, som sad i baglokalet, der var større end selve butiklokalet. Tomhændet og skuffet tog jeg videre rundt i staterne. Jeg boede hos flere amerikanske familier. Ingen af dem havde Amiga, men istedet havde de næsten alle sammen Macintosh.

R. Hansen, Århus

Du har desværre ret. Fordi Commodores hjemland er USA, er der en tendens til, at en Amiga-model ikke overlever så længe derovre, og at Amigaen er en computer for entusiaster, ikke for den brede skare af brugere. Entusiasterne er til gengæld ret aktive, og der er mange firmaer der laver tilbehør til (de lidt større) Amigamodeller. Næste rygtet vil iøvrigt vide at A-4000 og A-1200 sælger forrygende i staterne - måske ændrer billedet sig?

HVORDAN MAN BLIVER SPILANMELDER

Jeg har flere grunde til at skrive ind til jer, og en af dem er jeres svar på Brian Stidsens spørgsmål om uendeligt liv med Action Replay III.

Jeres løsning giver "kun" 99 liv. For at få uendeligt liv skal man, ligesom I skriver bruge TS- og T-kommandoerne, men istedet for at skrive M og den rigtige adresse, skal man skrive TFD med adressen bagefter. Efter et stykke tid, skulle der stå noget i retning af "SUB found at:" og en adresse. Den adresse er det sted i hukommelsen, hvor computeren trækker et liv fra, hver gang man dør.

Når der står "SUB found at:", så trykker man escape, og der skulle gerne stå "SUB's eliminated!", og så har man uendeligt liv!

De gange, det ikke virker, må man bruge M-metoden (man kan også skrive FF istedet for 99, og få 255 liv).

En anden ting: efter som I er et meget populært computerblad, må I få utrolig mange breve hver måned. Og det er de færreste, der bliver trykt i bladet. Derfor vil jeg spørge, om I læser alle brevene og så vælger, eller om I trækker nogle enkelte ud tilfældigt.

Er det muligt at blive spilanmelder hos jer på en eller anden måde, eller er I tilpas mange? Hvis det er muligt, hvad skal man så gøre for at tiltrække jeres opmærksomhed og komme ind i de gyldne rækker?

Jeg kunne også godt tænke mig at vide, hvordan I anmelder spil. Foregår det hjemme hos jer selv, eller på "bladet". Er det jer selv, der skriver anmeldelserne rent og sætter dem op? Eller sender I anmeldelserne til bladet, og lader andre skrive det rent for jer? Finder I selv de billeder, der kommer i bla-

BALLADEN OM HOOK OG HANS KOLONNE

Som de fleste sikkert vil mene, er det rart at blive hørt. Det mener jeg i hvert fald; og netop af denne grund blev jeg glad, da jeg læste januarudgaven af Mailbox. Det var rart at se, at nogen havde reageret på mit sure opstød over Hook og Den 5. Kolonne. Og dog, egentlig havde jeg nok forventet lidt mere intelligent respons.

For det første beskyldes jeg for ikke at have forstået den første famøse omgang 5. Kolonne. Men der tager du fejl, kære Pancho. Det er rigtigt, at jeg, grundet den begrænsede spaltepads (som du selv omtaler), simplificerer problemet til Amiga vs. andre computere. Men derved kritiserer jeg samtidig, som den opmærksomme læser vil være klar over, den måde hvorpå Hook hæver Amigaen over det bundløse dynd, vi kalder computermarkedsføring, og dermed får sin artikel til at virke som et personaleblad for Commodore-koncernen.

En anden ting er, ud over at du ikke har forstået selve kritikken, at du ikke har forstået hvad kritikken går på. Jeg kritiserer ikke så meget artiklens indhold, som dens relevans og dens florsvundne sprog, der med sin svulstige parykstil gør artiklen ganske usmagelig.

Desuden tager Pancho som synderen, af uvisse årsager, kalder sig, udgangspunkt i den anden artikel, som jeg på daværende tidspunkt af gode grunde ikke havde læst, men som jeg i øvrigt finder en hel del bedre end den første. Ydermere finder jeg det ganske urimeligt på den måde at fejlcitere mig og kalde mig øgenavne, der ikke er belæg for.

Simon Gylden, Østerbro

det sammen med anmeldelsen?

Nu da I er begyndt at anmelde PC-spil (som er fedt!), vil vi så også se PC-tips i Secret Service?

Til sidst vil jeg sige, at det ville være alletiders at få en diskette på forsiden af bladet hver måned, og jeg vil med glæde betale 7. kr. ekstra for det.

Sune Christensen, Roskilde

Vi læser ALLE breve. Dem vi bringer er de mest interessante for læserne andre, eller dem, der giver et tip videre (tak for det! Vi sender en spilpræmie.)

Men alle breve bliver læst, og bare fordi et brev ikke bliver trykt, betyder det ikke, at vi ikke har taget det alvorligt.

De fleste anmeldere sidder derhjemme med deres egen computer, deres egen kaffe og nogle anmelderkopier, og sender det færdige resultat til mig på diskette eller via modem. Jeg retter det så til, finder billeder og afleverer det hele til lay-outerne, der så får bladet til at se ud på den måde, som du ser det. Billederne har vi enten fået tilsendt, eller har selv "frosset" dem. Nogen gange får vi desværre billeder i dårlig kvalitet - se f.eks. billederne til Red Zone i nr. 12.

Vi er anmeldere nok for tiden, men bliver der ledige stillinger, vil de blive annonceret i bladet. Så skriver man som regel en prøven anmeldelse, som vi læser og bedømmer.

På en måde er der allerede PC-tips i Secret Service, idet adventure-løsningerne, der jo er den største del af det, virker både på PC og Amiga. Men mere bliver det heller ikke til.

EINAR OG DE ANDRE

I nr. 1, 93 havde jeg den tvivlsomme fornøjelse at læse Gameplay, der hovedsageligt kendetegnes af små utydelige screenshots og anmeldelser af svingende kvalitet. Midt i min granskning af denne del af bladet faldt jeg over et spil, som var blevet hædret med en absolut bundkarakter og samtidig havde fået påduftet titlen som værende et "Ejnar-spil". Et udslag af redaktionens særprægede form for humor, som med drengenavnet Ejnar sætter visse spil i bås. Spiller hed Leeds Utd. Champions, og var faldet i hænderne på en mavekur og lider talentfuld anmelder, som signerer sig som Jakob eller JS. og denne Jakob brugte to spalter på en total sønderskydning af produktet og benyttede også lejligheden til at jonglere med størrelser som "Verdens dårligste Manager-spil" og lignende nedgørende udgydelser. Jeg har selv prøvet spillet i ca. en times tid (sikkert lige så lang tid som JS), og kunne derefter konkludere, at L.U. var et gedigent og udmærket spil. Nogle af de ting, som JS foragtedes over, som f.eks. ingen lyd og kampens afvikling, er et meget tyndt grundlag for total fordømmelse. Lyd er for det første fløjende ligegyldigt i et managerspil, og hvorfor straffe CDS for at skære lyden væk? Vi har da også set managerspil, hvor lydsiden er så hamrende elendig, at man forfærdes derved. Heller ingenting end sjusk. For det andet kan den måde, hvorpå kampene afvikles, bruges til at se, hvordan holdet skal forstærkes og hvor man har sine forcer. Vil J.S. frydes over hyndende firsttimers og 100%-tæclinger, bør han skippe computeruniverset og se en rigtig fodboldkamp.

I samme nummer anmeldte J.S. Sensible Soccer (Nej, han gjorde ikke! Det var C.S., hvis initialer erstatter fejlen i det følgende. -Red.), eller "fortuflige sokker" som spasmageren så hjemmelant havde oversat det. I første omgang er det slemt, at CS får lov at anmelde Sensible, og at I anbringer anmeldelsen under Shorties gør det kun værre. Det værste er dog, at gutten totalt overser en revolution inden for fodboldspil, og i samme stund priser det latterlige sjuske-spil Kick Off 2, som ikke i nogen grad kan måle sig med... (her følger en masse kritik af Kick Off. -Red.)

Essensen af al min kritik er, at I som anmeldere sidder med en anseelig magt og kan enten latterliggøre eller hyldet helt efter jeres personlige smag og respektive luner. Løsningen kan være svar at finde, men en lidt flittigere brug af veto-boksen kunne være aktuel. Desuden tror jeg, at en pause fra Gameplay kunne gavne nogen af jer. Her tænker jeg især på Hr. Sparrevohn (hedder du virkelig det?) (ja, men du må godt kalde mig Christian! -CS) og Jakob Sloth. Jeres anmeldelser er temmeligt poppede og jeres humor præger ofte anmeldelsen mere end jeres mening. De to nye, Søren og Marit klarer sig udmærket.

Og når I nu har sådan en stor spilsektion, hvorfor så ikke droppe alle anmeldelserne i årets sidste nummer og bringe en kalkave over årets spil, og samtidig kåre det bedste?

Det skal dog til slut siges, at DNC er et godt computer-magasin, som fuldt lever op til diverse engelske blades standard, og i nogle tilfælde ligefrem distancerer de oversøiske konkurrenter.

P. Christensen

Tak for de sidste linjer - jeg var ved at komme lidt i tvivl!

Dit sidste forslag er ikke særlig smart. Netop sidst på året kommer de fleste spil, og dem skulle vi altså bare droppe eller udskyde? No way!

Grunden til at jeg bringer det lange brev er primært, at vi får så mange af den slags. Men husk! En anmeldelse er noget subjektivt, og jeg er fuldstændig enig med Jakob i, at Leeds United er noget bras, med fejlene, der vælter over hinanden for at illustrere, at det hele er lavet i HiSoftBasic af en dårlig programmør - vi ved det, for det står i den kod, enhver kan få adgang til med et tekstbehandlingsprogram. Prøv at læse resten af anmeldelsen, hvor Jakob faktisk nævner en masse ting, der er utilgivelige. Ingen lyd er værre end et forsøg på at lave lyd - som man i det mindste kunne skrive ned for, selvom du selvfølgelig har ret i, at lyden ikke er det vigtigste i et managerspil. Kampene er til gengæld noget af det vigtigste, og de er katastrofalt lave. Og selv de to nye anmeldere, som du roser, er enige deri. Derfor behøver du selvfølgelig ikke at være det, men lad dog være med at være så sur over, at vi er uenige.

Nogenlunde det samme kan siges om Sensible Soccer, som der er stor uenighed om er bedre end Kick Off II. Som jeg skrev i Mailbox i det pågældende nummer, bragte vi det som Shortie, fordi spillet var så gammelt, og at vi ikke havde fået anmeldt det. Men pladsen i Gameplay er til de nye spil. Iøvrigt må jeg minde dig om, at jeg skriver, at Sensible Soccer er et ret godt spil, og giver det 89%! Læste du overhovedet anmeldelsen færdig? Du var ikke klar over, hvem der havde skrevet den!

Iøvrigt håber jeg ikke, at der er nogen, der hedder Ejnar, der er kedet af det. Det er faktisk en gammel indarbejdet figur, og har ikke noget med nogen nulevende eller afdøde personer at gøre. Der ER ikke ret mange, der hedder Ejnar, og du er i hvert fald ikke iblandt dem!

Jakob er ikke sur. I sin store gavmildhed ville han faktisk sende dig Leeds, hvis vi havde haft din adresse. Så kunne du have brugt anmeldelsen som guide til spillets svage punkter. Hvis du ikke har bemærket nogen af dem efter en times tid, har du brug for hjælp.

Jakob ignorerer de første, som man ser allerede under loadningen - han holdt ud, og spillede mange timer, fordelt over flere dage, så han kunne finde tilstrækkelig mange argumenter for at give spillet en dårlig karakter.

Du har måske ret i, at Leeds er sjovt - bare ikke sjovt nok sammenlignet med andre spil udgivet i 1990'erne. Dem behøver man ikke at have ret mange af, for man lader Leeds blive i butikken. Du burde måske udvide din spilmæssige horisont.

AFGIFT PÅ DISKETTER?

Da jeg havde læst Kenn Damgaards brev i nr. 12, mente jeg, at jeg måtte komme med en kommentar. Kenn har ret i, at piraterne kopierer fordi de kan tjene 40.000 kr. om måneden. Men han glemmer, at der skal nogen til at købe deres "produkt". Hvis spillene kun kostede 150,- ville jeg da købe originalen af de gode spil - de spil der var Hit eller Goldgame. Når priserne er kommet ned, vil der være mange flere, der køber spillene. Når man så har originalen, gider man ikke have piratkopier, så tjener piraterne mindre, og så vurderer de til sidst, at de tjener for få penge i forhold til risikoen for at blive snuppet. På det tidspunkt er man kommet ind i en god cirkel, istedet for den onde, vi er inde i nu. Lige nu er holdningen i softwarebranchen, at vi skal stoppe med at kopiere, så vil de MÅSKE sætte priserne ned.

Iøvrigt glemte Kenn i sit brev, at man som dansk musiker ikke sådan lige udgiver sin LP/MC/CD i hele verden, men tværtimod ofte kun i Danmark. Spil derimod udgives over store dele af verden.

En hjælp til softwarebranchen kunne være en "blank-diskette-afgift" i stil med den ny-indførte afgift på kasettebånd. Den kunne f.eks. være på 1 kr. pr. diskette.

Rasmus F. Hansen, Århus C.

God ide! Det var da i hvert fald en mulighed for at give nogle af de penge tilbage til producenterne, som de mister på piratkopier. En anden mulighed er at belønne det initiativ, som f.eks. Team 17 har taget med deres genudgivelse af Alien Breed, hvor man afgjort får noget for pengene.

Vi kvitterer med en spilpræmie.

DET VITTEGE HJØRNE

Ja, det er et temmeligt tyndt udvalg. Til gengæld behøver du, kære læser, ikke at være bekymret over, at du ikke kan huske alle vittighederne!

Så var der den om manden, der ikke kunne lide fisk.

Derfor havde han frikadeller i sit akvarium!

Casper Knudsen, Søborg

Der sidder fire væsner omkring et bord. En abe, en nisse, en trold og en fastansat i Unibank. På bordet ligger 100 kr. Pludselig går lyset ud, og da det bliver tændt igen, er de 100 kroner væk. Hvem har taget dem?

- Aben selvfølgelig. Der findes ingen nisser, der findes ingen trold og der findes ingen fastansatte i Unibank.

Morten Frederiksen og Mads Sørensen, Frederikshavn

HVAD ER EN PC?

Jeg vil gerne give udtryk for min mening om et stigende problem i computerbranchen. Jeg kalder det for PC-syndromet. Dermed mener jeg den voksende udbredelse af IBM og IBM-kompatible computere, der således er blevet en del standard inden for PC'ere. Mange folk forstår derfor under begrebet "PC" en computer, der helt eller delvist er kompatibel med IBM's computere.

Det er dog, som alle med lidt kendskab inden for faget ved, fuldkommen forkert, da ordet PC (eller "Personal Computer") dækker over næsten alle mikrocomputere. Alligevel har denne forkerte klassificering ført til at mange gode computere, f.eks. Amiga, Macintosh og Atari er blevet rykket langt ud i baggrunden.

Når en kunde således kommer ind i en computerforretning, vil han automatisk få forevist de nyeste "PC'ere", medmindre han udtrykkeligt beder om at se f.eks. Amigaer. Men hvordan skal en begynder dog vide, at der findes andre gode computere end dem, han normalt hører om?

Særligt Amigaen med dens udmærkede grafiske kvaliteter burde få mere omtale på bredt plan. Jeg vil derfor opfordre Commodore til at gøre mere reklame for Amigaen, og en gang for alle bryde IBM's magt-monopol, der truer med at udrydde alle andre PC'ere.

Karim Petersen, Åbenrå

Jeg tror mest, det er et spørgsmål om ord. Det er rigtigt, at PC'ere engang var betegnelsen for en lang række forskellige standarder, mens der i dag nærmest menes "IBM-kompatible" når der siges "PC". At de IBM-kompatible har fået så store markedsandele skyldes mange ting, men jeg tror ikke at forvirringen af ordene er den overvejende grund. Hvorfor en computer bliver mere populær frem for en anden er faktisk ret kompliceret, og hvorfor nogen computere aldrig klarer sig, er noget, en masse hvidklædte mænd bruger meget tid på at spekulere på. At en PC idag betyder det, den betyder, er mere et resultat af den enorme succes, IBM-kompatible computere har haft.

OG ALLE DE ANDRE...

...Bjarni Jensen fra Aalborg er godt træt af printerannoncen på bagsiden af bladet.
- Desværre Bjarni - det er den brutale verden. Lev med den!

...David Arnholm fra Maglebrønd vil gerne opfordre alle til at købe Alien Breed '92. Ikke bare fordi det er suverænt, men også fordi det er et godt initiativ med en så lav pris på sådant et kvalitetsspil. Forhåbentlig vil den tendens brede sig.
- Enig.

...Vi har modtaget en fax fra en fyr ved navn Hunter, der arbejder for galaxens hersker, Hans Bvadr, og de er begge to ret utilfredse med PC-anmeldelserne i bladet, specielt når der på forsidens står Amiga.
- Hils Hans Ulekkerhed, og kald mig aldrig Smølf igen!

...En fyr med initialerne BJP advarer alle mod at handle med en crackergruppe, der kalder sig for Wizard Reality - de har vist snydt ham ret grundigt.
- Vi advarer mod at handle med pirater generelt
- ikke nok med det er ulovligt, man har heller ingen garanti for sine penge.

EN SANG

Efter som jeg ikke har fundet på noget nyt interessant at skrive siden mit sidste brev, har jeg fundet en gammel sang frem, som jeg lavede i hine dage:

Mel: Kender du det/Mona Mona

Jeg gik i gang med at lade Blue Max

På mit 64'er pjok

Pludselig stod der "Syntax Error" jeg råbte

"Nu" det fandme nok

Jeg spænd ned til butikken, den hed Amiga er guld

Jeg hev min bankbøg frem og købte posen frem

OMKV:

Men mit diskdrive har en overgang

min kichstart er forkert

Jeg spiller de forkerte spil

og min skærm den er generet

Ah XCopy, Xcopy, Xcopy hvor når kommer den dag
hvor jeg kan cracke spil og slippe af
med workbench

2. Det var første dag i klubben

der hvor man kopierede sp(ek)

Spren var der også

han sad og spillede Easel

der var det jeg så den, den hade' en rød mærkat på
og på den stod der skrevet More Lemmings Ah Ah

Omku

Ah Lemmings, Lemmings, Lemmings hvor når kommer
den dag
hvor jeg kan tage min mus, og gennemføre Mayhem

3. Der var gået fire måneder

Fra det allerførste spil

siden var der kommet

mange piratkopier til

pludselig blev skærmen helt rød og hvid og blå

der stod: ik hvor er det ærgert, DU HAR SAD
DAM VIRUS PÅ

For min harddisk har en overgang

min controller er forkert

Jeg bruger en for gammel mus

og min ramkreds er generet

Ah Boots, boots, boots hvor når kommer den dag
hvor jeg kan tage min disk og slippe af med Saddam
Hans K Skovfoged, Frederiksberg

Okay, okay, du får en spilpræmie! Nåde!

Månedens spilpræmier
er stillet til rådighed af

COKTEL VISION

Søger du ældre numre af "Det Nye Computer"?
 Eller måske en smart samlemappe til dine blade?
**RING 33 912 833 -
 ALLEREDE IDAG!**

ABSALON DATA

I denne måned ser vor annonce anderledes ud. Dette hænger sammen med, at vor leverandører har ændret deres leveringssystem. Vor prisliste er derfor "faldende aftrik" med priserne, som vi muligvis kan levere varen til. Derfor vil vi hellere for tiden oplyse priserne pr. telefon.

Men nogle priser kan vi dog bringe:

3.5" Disk NN (4,50/stk.) pr. 100	382,50
Citizen 1200, 9 nal-printer	1365,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	610,00
3.5" Diskdrev A-2000 intern	575,00
3.5" Diskdrev ext. m. bus/atbr.	665,00
5.25" Diskdrev Golem I. Amiga	430,00
Competition Pro 5000 joystick	150,00
Competition Pro Mini joystick	160,00
Competition Pro Star joystick	230,00
The Arcade Joystick	230,00
Memorymaster I. A-2000 m. 2Mb	1320,00
8 Mb RAMBOX m. 2 Mb t. A1000	1750,00
Kick 2.0 Kickstartkort t. A-1000	540,00
Multiplaykabel til 2 Amigaer, 1,8 m	150,00
Multiplaykabel til 2 Amigaer, 5 m	190,00
Støvåg, rogleret A-500/600/2000	95,00
Farvebånd til Star LC 10/20	45,00
Strømforsyning til A-500	525,00
Kickstart v. 2.04 ROM-kreds	ring !!
Diverse IC-kredse	595,00
Labels til 3.5" disks til printer	0,50
- 100 stk.	350,00
- 1000 stk.	250,00

Vi reparerer også gerne din Amiga til rimelige priser - ring for et tilbud inden du afleverer computeren.

Alle priser incl. MOMS

MOMS-registrerede detailhandlere og eksportører

ABSALON DATA

Vangedevej 216A

2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197

Ma. - Fr.: 12 - 18 Lø.: lukket

AMIGA 600 STÆRK NYHED

AMIGA 600 WILD!

Sæt nu Grand Prix - Pushover - Silly Putty Deluxe Paint III, Amiga katalog
 For pris 4.925,-

nu **2.895,-**



AMIGA 600-40 AMOK!

Sæt nu 40MB HD, m/b l.a. Interspread, Interword, Interbase, Alphabudget, Paint samt 3 spil.

nu **4.495,-**

AMIGA 600

incl. mus nu **2.795,-**

Disketter	AMIGA Diskdrev	Monitor
3 1/2" Floppy disketter 100% fejlfri 10 stk. kun kr. 43,- 100 stk. kun kr. 399,-	 Amitech 3 1/2" diskdrev Silent Drive, "No Click" For 899,- kun kr. 799,-	 Commodore 1084S Stereo Monitor, Lev. incl. Amigakabel, kun kr. 2.399,-
Disketteboxe 3 1/2" 40 stk. kun kr. 39.95 100 stk. kun kr. 59.95	Commodore 64  C 64 Terminator 2, Populær hjemmecomputer, med Terminatorspil samt tegne- og musikprogram. kun kr. 795,-	C64 Diskdrev Commodore 1541II Diskdrev til Commodore 64 Leveres med: Interword Dansk tekstbehandlingsprogram Nu kun kr. 999,-
	Commodore PC SL-386-25/40 kun kr. 4.995,- En populær PC'er med stor arbejdskraft Monitor: Mono VGA kun kr. 1.244,- farve VGA kun kr. 1.999,- farve SVGA kun kr. 2.494,-	

OLSEN FOTO

Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40
 Nørretorv 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25



scandinavian entertainment software
PRÆSENTERER



Er du en ægte spille-entusiast? Ser du også bedst med hænderne?

Kig ind i **ESCAPE-butikken** på Nørrebrogade 1 i København - vi har alle de nyeste titler til din PC eller Amiga!



PC

1	Alone in the dark	489,-
2	Battlechess 4000	398,-
3	Campaign	449,-
4	Car and driver	449,-
5	Championship Manager	298,-
6	Comanche Maximum over	449,-
7	Creepers	449,-
8	Daughter of serpents	449,-
9	F-15 Strike Eagle III	498,-
10	Flight adventure 685	325,-
11	Flight adventure 701	325,-
12	Goblins II	398,-
13	Microprose Grand Prix	498,-
14	Great Naval Battles	449,-
15	Great Naval - Superships	248,-
16	Harrier Jump Jet AV&B	498,-
17	Incredible machine	448,-
18	KGB	398,-
19	Historyline 1914-1918	449,-
20	Might & Magic IV	498,-
21	SimCity de luxe	398,-
22	Space Quest 5	449,-
23	Ultima Underworld II	449,-
24	Valhalla	398,-



Amiga

1	Amberstar	375,-
2	Bill's tomato games	324,-
3	Cesar	375,-
4	Campaign	395,-
5	Captive	175,-
6	Chaos Engine	275,-
7	Civilization	395,-
8	Cytron	324,-
9	F-15 Strike Eagle II	398,-
10	Fire and Ice	298,-
11	Herocquest	148,-
12	Humans	349,-
13	Joe & Mac caveman ninja	298,-
14	Harrier Assault AV8B	375,-
15	Legend of Valour	449,-
16	Myth	298,-
17	Nick Faldo Champ Golf	375,-
18	Robocop 3	298,-
19	Rome AD92	348,-
20	Sensible Soccer	298,-
21	Shadow of the beast III	324,-
22	Sleep Walker	275,-
23	Super Cauldron	298,-
24	The Manager	349,-

Alle priser er incl. moms

En øre sparet er en øre tjent!

SES postordreklubberne tilbyder dig altid et bredt udvalg af titler, og som medlem kan du købe spillene til en specialpris, der er til at føle på.

Bemærk, at udvalget fornyes hveranden måned.

Check priserne ... og slut så af med at udfylde kuponen!

ALT-home er **PC postordreklubben** for dig, der ønsker de bedste titler til de laveste priser.
 Hvad mener du for eksempel om Robocop 3 til 275,-; Lemmings II til 349,- eller Space Quest 5 til 348,-?

KICK-start er **Amiga postordreklubben** for dig, der ønsker de bedste titler til de laveste priser.
 Vi kan bl.a. nævne A320 Airbus 298,-; Nigel Mansell WC GP til 298,- eller Civilization til 295,-.

☐ **Ja tak, jeg vil gerne høre mere om, hvordan jeg bliver medlem af jeres postordreklub og får et gratis spil.**

Som medlem får du hver anden måned tilsendt et katalog over 30-50 af de bedste spil på markedet samt mulighed for at spare 20-40% på spillenes normalpris (der er ingen købetvang).

Medlemskab koster kr. 150,- om året.

☐ PC ☐ Amiga

Navn: _____

Adresse: _____

The Disking Studio ApS

Nørrebrogade 1, 2200 København N • tel. 31 39 63 66, fax 31 39 27 17

Sådan laver vi bøger og manualer med Amiga- eller PC-skærbilleder

Til de fleste seriøse Amiga softwarepakker medfølger der gode trykte manualer, indeholdende tekstforklaringer, eksempler og skærbilleder. Disse manualer er i mange tilfælde lavet på en Amiga med DTP-programmet Professional Page samt en række andre software værktøjer. Det er processerne og teknikkerne bag dette, vi skal kigge nærmere på i denne artikel.

Måske skal du ikke selv lave manualer, men idéerne kan genbruges i mange andre sammenhænge indenfor desktop-ping. Artiklen her giver dig således både et indblik i moderne manuallfremstilling, samt "blod på tanden" til at lave helt andre "værker" på egen hånd.

En "tung" fotografisk proces

For blot nogle få år siden var det en besværlig (og bekostelig) opgave at indsætte flotte skærbilleder i en manual. Datidens programpakker bærer da også præg heraf, idet alt forsøges forklaret i tekst... men et enkelt billede siger jo som bekendt mere end tusinde ord.

Processen foregår hos en professionel fotograf i et 100% mørklagt rum. Man anvender en skærm med højest mulig opløsning og nypudset skærmlade. Skærmen bliver affotograferet med den helt rigtige blænde og lukkertid, som skal være afpasset efter skærmens billedfrekvens.

Undgå reflekserne

Problemer med reflekser i skærmen og runde hjørner er svære at undgå. Der findes dog specielle tragt-formede fotosatser, der sættes direkte mod skærmens kant. Hermed undgås reflekserne, men de runde hjørner kan stadig forekomme. I begge tilfælde sætter skærmens (og filmens) opløsning grænsen for det endelige resultat.

Der ilægges raster, før de færdige billeder er klar til montering sammen med teksten,

der kan være udprintet fra almindelig tekstbehandling. Alt i alt er det en tidskrævende og ikke særlig fleksibel proces, der anvendes mindre og mindre efterhånden.

Klippe/ klistre med skærmdumps

... er en meget udbredt metode fra "den yngre desktop-alder", der dog stadig ses anvendt, selv i professionel manual fremstilling. De ønskede skærbilleder skrives ud på en god grafikprinter med Amiga's 'Graphic-Dump' eller PC'ens [PrtScn].

Med saks og lim monteres skærbillederne på afsatte pladser i teksten. Ikke just nogen drømme-metode for den ægte desktopper, men den er let at gå til. Resultatet afhænger meget af printerens opløsning og evne til at udskrive jævnt uden stribes.

Den manuelle montering kræver et nøje planlagt tekstomløb, og det skal laves forfra igen ved eventuelle senere redigeringer og ombyrninger. Heldigvis findes der også smartere metoder, der gør livet lettere for os desktopper.

Fang en skærm!

Den direkte elektroniske vej fra skærbillede til færdigt tryk går via *screengrabbing*. De ønskede skærbilleder "skydes" ved hjælp af et lille sideløbende program, hvorfra det lagres på disk som IFF-fil (standard grafik format). En Amiga kan jo som bekendt køre flere programmer på samme tid (multitasking), hvis der ellers er hukommelse nok.

Screengrabbing er hurtigt og effektivt. Alt kommer med, hverken mere eller mindre. Du får et rektangulært format uden runde hjørner og IFF-filerne kan importeres direkte i Prof. Page. Her kan du hurtigt skalere og beskære billedet til det ønskede format. Tekstomløb sker automatisk og omredigering er let. Teknikken anvendes hyppigt her i bladet.

Artiklerne i denne DTP-serie gør brug af mange screen-grabbs, der importeres i Prof. Page ved hjælp af A + g (Projekt/ Importer/ Bitmap grafik):



Ret i billedet

IFF-formatet giver dig mulighed for at foretage rettelser i billedet. Ved hjælp af 'The Art Department' og lignende programmer kan du lave justeringer på lys, kontrast, farvepalette m.m.

Tegne/male-programmet DeluxePaint IV er et fremragende værktøj, hvis du skal lave udklip af billedet (brushes), indtegne ekstra motiver eller lave specielle effekter. Med dette kan du også sammensætte udklip fra forskellige screengrabbs til nye IFF-billeder.

Screengrabbing via "hot keys"

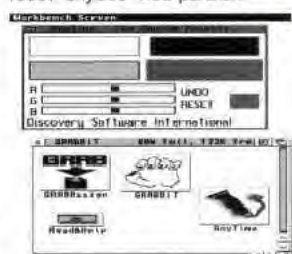
Der findes nu en mængde forskellige screengrabbing programmer til Amiga. Et af de første, der kom frem var 'Grabbit', der fungerer under alle Kickstart versioner. Programmet kører som baggrundsjob, og når du på et vilkårligt tidspunkt taster [Ctrl] + [Alt] + s, vil programmet lagre det nuværende skærbillede som disk. På hvilket drev har du på forhånd bestemt med programmet 'GrabAssign'. Billederne nummereres automatisk som .000, .001, .002 osv.

Selv med rullegardin menuer trukket ned, kan du grabbe billedet, hvis du kan ramme de tre taster samtidig med, at du nedtrykker højre museknap.

Grabbit er også i stand til at

udprinte det forreste skærbillede ved tryk på [Ctrl] + [Alt] + p samt skifte til næste skærm ved tryk på [Ctrl] + [Alt] + n. Men det kan du sædvanligvis også klare på A + m eller ved klik i skærmens øverste højre hjørne.

Sammen med Grabbit finder man programmet 'AnyTime', der ligeledes er et hot key program, der "popper up", når du taster [Ctrl] + a. Heri kan du foretage en sidste øjeblikks justering af farvepaletten, inden billedet "skydes" ned på disk.



Trods sine mange år på bagen bliver Grabbit stadig brugt, fordi det er et lille program på under 10 K, der kører sammen med det meste andet software.

ScreenX fra Steve

Fra Steve Tibbitt, manden der bl.a. lavede VirusX, kommer også PD-programmet ScreenX, der kan være dig en stor hjælp i jagten på skærbilleder.

Programmet startes fra din startup-sequence eller ved klik på dets ikon. Det fylder omkring 15 K, når det ligger i baggrunden og yderligere 32 K, når ScreenX's eget skærbillede vises...



En oversigt viser, hvilke skærme, der er i sving og opløsningen for hver enkelt. Nederst til højre angiver du selv et filnavn,

hvertil IFF-billedet skal lagres. Dernæst udpeger du skærmen i oversigten, og klikker på 'Save Screen to IFF File'. ScreenX skærmen skifter fra sort til rødt i nogle sekunder, og billedet er lagret. Lettere kan det næsten ikke være, vel?

Skærm på skærm

Blandt andre funktioner kan nævnes 'Pop to Front' og 'Push to Back', der henholdsvis flytter en skærm om foran eller hen bagved de andre. ScreenX kan også selv bladre skærmene igennem ligesom et lille 'slide-show', hvis du klikker på 'Cycle all Screens'.

Endelig kan du udprinte en skærm ved hjælp af 'Print Screen', og få uddybende info ved klik på 'Screen Info':



Her får du nyttige oplysninger om skærmens hukommelsesforbrug, antal bitplaner, vinduer, klikfelter og dialogbokse.

Udnyt multitasking

ScreenX er et godt værktøj til at indfange skærm billeder, som senere skal indsættes på dine DTP-sider. Er din Amiga forsynet med hukommelse i rigelige mængder, kan du køre programmet, hvorfra billederne skal fanges, samtidig med ScreenX samt et efterbehandlings-program (f.eks. Deluxe-Print) og så selve Prof. Page.

Under redigering af nærværende DTP-kursus artikler kører der typisk to gange Prof. Page sammen med ScreenX, Deluxe-Print og TAD (The Art Department). Amiga'en er godt udstyret med 68030 processor, 2 Mb chip-RAM og 8 Mb fast-RAM. Sjældent stødes 'hovedet mod loftet', og 'gurun' har ikke vist sig i lange tider.

ADPro 2, alt i ét

Er du den lykkelige ejer af programmet Art Department Professional (ADPro 2), kan du fange skærm billeder direkte med dette. Ud for 'Load' vælger du blot 'SCREEN':



Klikker du på 'Load' i højre side, præsenteres du straks for en oversigt over kørende skærme.



Her kan du på samme måde som i ScreenX udpege den ønskede skærm og nederst vælge 'Grabb'. Straks aflæses billedet og lægges ind i ADPro's arbejdsbukkumme.

Nu kan du foretage alle tekniske justeringer med ADPro's mange værktøjer. Det kan selvfølgelig også være noget så enkelt som justering af kontrast og lys. ADPro er programmet, hvor du har samlet alle funktioner under eet. Efter afsluttet efterbehandling kan du lagre billedet som IFF-fil, klar til import i Professional Page.

Tre varme taster

Med 'Screen Grabber' menuen på ADPro-skærmen, har du også her en hot key funktion til din rådighed. Ved nedtrykning af tre taster: højre-[Alt] + højre-[Shift] + [backspace] startes grabbningen, uanset hvilken skærm du befinder dig på.

Ta' pilen med

Vælger du den specielle 'POINTER' loader i ADPro 2, indfanges pil-redskabets udseende og dets position. På denne måde kan du få alt ned på tryk, præcis som det tager sig ud på skærmen.

PC skærbilleder

Alle PC skærbilleder, der kan vises på en Amiga skærm, kan også grabbes, f.eks. med et af ovennævnte programmer.

Efterhånden findes der en pæn samling af PC-emulatorer, til de forskellige Amiga modeller. Langt de fleste viser PC-billedet som et vindue på Amiga's skærm - lige til at grabbe. Skærbilledet vises i MDA (monokrom), CGA (farve) eller VGA standard, afhængig af emulator- og skærmtipe.

XT- og AT-kit

De mest kendte er Commodore's PC XT- og AT-kit til A2000 (og A3000). På det seneste er serien udvidet med et PC-386SX-kit. Alle disse PC-kort viser billedet i et vindue i monokrom eller i CGA farve, med maksimalt 16 farver (valgt ud af de 4.096 mulige).



På en Amiga er det således ikke noget problem at indfange PC-skærbillederne for indsætning i diverse dokumenter. Dog må vi stadig undvære de højeste PC opløsninger - f.eks. SVGA.

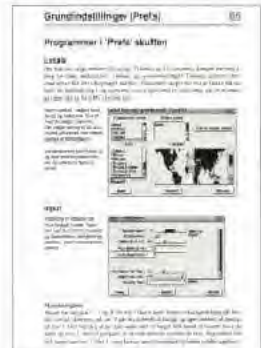
Beskær rammerne med Prof.Page

Programmerne kan være alt lige fra tekstbehandling og økonomisystemer til databaser og CAD. PC-vinduets rammer kan fjernes, men Amiga-skærmen er højere end PC-billedet. Ved hjælp af beskæring i top og bund kan Prof. Page vise billedet helt uden rammer (se eks. herunder).

Der produceres...

I den danske Amiga-verden udnyttes mulighederne for screen-grabbing overalt. Du ser det her i bladet, du ser det i manualen til Prof.Page 2.1dk og i Commodores danske Amiga kataloger.

Nu er det op til dig at lave mere desktop med skærme og udklip fra netop dine programmer. På med vanten! - for desktop-sæsonen er kun lige begyndt!



Screengrabs i bogen "Amiga - til andet end spil"



Grabbs i Scala 500 manual



Et "grabb" fra FK økonomi-system, der kører på PC-AT kit

Serie info

DTP-artikel	D.N.C. blad nr.	Titel / emne
1	1.92	"Lav din egen indbydelse i Prof.Page"
2	2.92	"Labels og visitkort i stribevis"
3	5.92	"Sæt streg og skema på tryk med Prof.Page"
4	6.92	"Få hurtig succes med ClipArt og flotte fonte"
5	7/8.92	"Desktop-tryksager med kulør på Amiga"
6	10.92	"Lagkager, søjler og vektor-diagrammer i Prof.Page"
7	11.92	"Desktop katalog produktion på Amiga"
8	1.93	"Lav skilte, bilstreams o.lign. i Prof.Page"
9	.93	"Manualer med Amiga- og PC-skærbilleder"

Du kan bestille tidligere numre af Det Nye Computer i vor abonnementsafdeling på telefon 33-912833 mellem kl. 11:00 og 16:00.

Det Alternative Hjørne

Velkommen til en ny serie om Public Domain-software. I modsætning til det tidligere PD-Special, som anmeldte en hel diskette, vil denne serie koncentrere sig om et eller to programmer ad gangen.

Af Anders Sørensen



FreePaints specielle animation requester.

En af Amigaens stærke sider er som bekendt grafik, men for at udnytte denne fordel ved Amiga behøver du et tegneprogram, og prisen på et sådan begynder normalt ved 1000 kr. Har du ikke råd til at investere i software til den pris, men ønsker du alligevel at tegne på Amigaen, måtte du for ty til enten piratkopier eller sprittusch.

Nu er der heldigvis dukket et udmærket tegneprogram op til en yderst fornuftig pris - det er nemlig gratis. Programmet hedder FreePaint og er skrevet af Björn-Eric Tröst, der har udgivet programmet på Public Domain markedet.

Ligner DeluxePaint

Brugerfladen i FreePaint ligner næsten det kommercielle Deluxe Paint på en prik, med sit kontrolpanel placeret til højre på skærmen og en menubar for oven. Man vælger farver og tegneværktøjer via panelet, mens de mere avancerede funktioner vælges via menuer. Alle gangse tegneredskaber som f.eks. rektangler, cirkler, frihånd, spray etc. er til rådighed.

hed. Har du begået en fejl på din tegning, kan du bruge undo til at fjerne den igen.

FreePaint giver dig også mulighed for at samle en brush op med musen og derefter dreje, forstørre, skubbe og tegne med den, som var det et af de andre tegneværktøjer. Desværre kan brushes i FreePaint kun bruges alene, og ikke sammen med et af de andre tegneværktøjer som f.eks. rektangler. Alligevel er dette en meget stærk funktion, og du kan selvfølgelig både hente og gemme brushes i IFF format.



Palette requesteren i FreePaint lader intet til overs for de professionelle programmer.

Du får også valget mellem at tegne i det amerikanske skærmformat NTSC eller det europæiske PAL. Hvis du ønsker det, lader FreePaint dig endda tegne billeder der er større end selve skærmen. Det betyder at du kan lave meget store billeder, alt afhængig af hvor meget hukommelse du har. Du kan naturligvis både hente og gemme billeder i IFF formatet, der benyttes af alle tegneprogrammer med respekt for sig selv.

Naturligvis giver FreePaint dig også mulighed for at ændre far-

verne i dit billede. Her kommer det an på hvilken opløsning du har valgt, da et billede i high-res maksimum kan indeholde 16 farver, mens et tilsvarende i lo-res kan indeholde helt op til 64. Også paletten kan hentes og gemmes på disk, så du kan opbygge et helt bibliotek af farver.

Farve-erstat er blevet en leg

Hvis du nogensinde har prøvet at tegne et billede, hvorefter du finder ud af, at en farve egentlig skulle erstattes med en anden, så

Sådan får du fat i FreePaint

Da Det Nye Computer ikke længere distribuerer PD-disketter, kan du i stedet henvende dig hos vores leverandører, enten via post eller via BBS.

Postordre:

Michael Jensen

Postbox 3

6510 Gram

Postgiro 1 93 52 40

Pris: 20 kr. incl. diskette og porto

1 uges leveringstid

BBS System:

SAGA AmigaBBS

2400 baud CCITT, 14400 bps HST/42bis, 8N1.

Sysop: Per Hansen

Tlf: 31163217

Tak til Alcotini Aalborg for lån af Fred Fish serien.

ved du sikkert også hvor irriterende det er at sidde og udfylde alle områder med den gamle farve. Med FreePaint definerer du blot de farver du ønsker at erstatte, og hvilken farve de skal erstattes med. Derefter læner du dig mageligt tilbage, og betragter FreePaint erstatte alle de farver, du for måtte ændre i hånden.

FreePaint lader dig også benytte fonts i de sædvanlige fire typer; normal, bold, italic og underline. Som noget helt unikt for FreePa-

int, indlæser det hele fil-træet i fonts directoryer. Denne funktion er meget smart, hvis du skal arbejde med FreePaint i længere tid, da programmet så ikke behøver at søge efter fonts mens det kører. Uheldigvis kan det godt tage nogle få sekunder før hele fil-træet er indlæst, alt afhængig af hvor mange fonts der findes på din disk, og du kan desværre ikke benytte FreePaint mens dette står på.

Supporterer ikke HAM eller overscan

Alt i alt dækker FreePaint over samtlige nødvendige funktioner der skal til, for at levere et professionelt resultat. Programmet har endda implementeret nogle få funktioner, som ikke findes i de kommercielle programmer. Programmet supporterer dog hverken HAM eller overscan, og er også lidt sløvere end DPaint, men med en fortsat udvikling, kan dette program sagtens blande sig

med eliten af tegneprogrammer til Amiga. Nu kan du lægge sprit-tuschen på hylden og i stedet anskaffe dig FreePaint. Når alt kommer til alt - hvad kan du tabe?

PD-Fakta:

Titel: FreePaint
Programmør: Björn-Eric Trost
Type: Public Domain
FFish: 627
SagaBBS:FPaint37.LHA
Pris: Gratis

Animation med Freepaint

Laver du figurer til f.eks. spil, ved du sikkert hvor svært det er, at få en mand til at bevæge sig naturligt. FreePaint lader dig teste og afprøve sådan nogle opgaver på en simpel måde, der gør animation betydeligt lettere. Først tegner du en ramme, hvor hver enkel bevægelse skal foregå indenfor. Dernæst tegner du personen inden i rammen, og til sidst kopierer du rammen med personen op i øverste venstre hjørne. Derefter tegner du en ny ramme med samme mål, tegner personen i en ny stilling, hvorefter du placerer rammen med motivet til højre for den allerede eksisterende og så fremdeles. Når du så har lavet samtlige motiver, går du over i Animation Requesteren, hvor du definerer hvor FreePaint skal lede efter første frame, hvor stor hver frame er, hvor mange der er, hvordan de skal afspilles, hastigheden og til sidst hvor den skal placere det færdige resultat. Derefter vælger du Do Anim fra menuen, og nu vil FreePaint vise dig hvordan en animation kommer til at se ud, uden at du behøver mere end et eneste skærmbillede.

Betegnelser over PD-software

Hvis du synes PD markedet er en jungle, så finder du her betegnelser på nogle af de mest almindelige kategorier af programmer, der eksisterer på markedet i dag.

Public Domain:

Den største kategori er Public Domain. Denne software må du benytte nøjagtig som du lyster. Der er ingen regler eller krav til brugeren overhovedet, og mange gange følger programkoden med.

FreeWare:

Software udgivet som FreeWare giver dig lov til at benytte og distribuere programmet frit. Du må dog ikke have nogen form for fortjeneste på distribuering.

ShareWare:

ShareWare-programmer må du benytte som FreeWare i en periode. Når du har besluttet dig for at bruge programmet regelmæssigt, skal du betale et givent beløb til programmøren for hans anstrengelser. Disse beløb svinger meget, men kommer sjældent op i nærheden af prisen for et lignende kommercielt program. Når du har betalt for programmet modtager du normalt en registreret kopi. Den registrerede kopi er som regel personlig, og du må derfor under ingen omstændigheder give den til andre.

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Martensen, DJ

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Abonnements-service:
Telefontid: 11-00-16:15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Postgiro: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 378
1/2-års abonnement kr. 198
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21
Annoncer: Erik Lennings

Redaktion og udgiver:
Audio Media A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K

Produktion:
Dimensia III GraFX
PrePress
ColourPrint North

Distribution:
Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:
Dansk Fagpresse

Tilmeldt:
Dansk Oplagskontrol
Gallups DRB index.

COM-BBS:
"Det Nye Computer"s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men et efter eget valg.
Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03
SysOPs: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang

Næste Nummer!

- udkommer torsdag d. 1. april
(og det er ikke en aprilsnar!)

Hvad med A1200'eren?

Vi kigger på perspektiverne af Commodores nye skud på stammen, der skal løfte arven efter megasællerterne Commodore 64 og Amiga 500, og har spurgt branchen om deres mening.

Ny EF-lov om piratkopiering:

EF har lavet et nyt direktiv, der på væsentlige punkter begrænser computerejeres brug af kopier.

* DirectoryOpus i ny version:

Programmet der giver dig total-tjek på harddisk er kommet i en helt ny og forbedret version - vi tester!

APROPÓS

VIRTUAL REALITY - Et ord uden mening?

Eller, hvor mange lag parallax scrolling er der i Rold Skov...

Jannik Aagerup har sig egen helt personlige mening om Virtual Reality, i denne årets første Apropós.

Vi hører det hele tiden. "Om nogle få år kan vi alle sammen komme til at opleve en perfekt, computerskabt verden, hvor selv vores største drømme kan gå i opfyldelse."

Mulighederne er enorme, hvis udsagnet da ellers er rigtigt.

I ca. hver tredje reklame for et computerspil der udkommer for tiden, står der at: "Det er som at være hovedpersonen i en film.", eller at "3D'en vil overvælde dine sanser, eller en helt tredje fløskel i samme dur.

Det virker som om softwarebranchen har taget glæderne på forskud. Det flest mennesker er blevet overvældet af, er den enorme mængde ram og ekstraudstyr der skal til for at kunne køre disse vidunder.

Sagen er simpelthen den at der ikke nogetsteds på denne klode, findes en computer som er i stand til at køre et program der med rette kan kaldes for Virtual Reality. (For fremtiden VR.). Teknologien er simpelthen ikke til stede.

Teknologisk Legoland

Et af de systemer der er længst fremme, er Virtuality systemet, du ved, det med den forvoksede Starwars-hjelm der kun kan holdes oppe, hvis man har en næse i kaliber Cyrano de Bergerac.

Hvis man har det, (dette er ikke ment nedladende, Cyrano var som bekendt en flink fyr.) kan man opleve et teknologisk Legoland, der om muligt er mere klodset end hjelmen. Bevarer, det er

da meget sjovt, men det føles nærmere som at få stukket en dårlig b-etegning i ansigtet, end som var man blevet beboer i en ny og forunderlig verden.

Det er det samme med computerspillene. Ok, man kan da godt komme til at læne hovedet lidt på skrå når man er godt i gang med en flysimulator, men kun indtil man banker tindingen ind i bordlampen. Altså, VR er det ikke.

Jeg prøver på ingen måde at antyde at VR konceptet ikke kan bruges til noget. Man har allerede nu funderet mange fornuftige anvendelser for de systemer der findes. Der er ingen tvivl om at systemer i stil med Virtuality, i fremtiden vil blive mere eller mindre uundværlige for f.eks. arkitekter.

Ved hjælp af et sådant system er det nemlig muligt for arkitekten at gå rundt i en computermodel af det hus han selv har tegnet. Derved kan han se om der skulle være fejl ved design, interiør o.l. Dette vel at mærke for huset bliver bygget i virkeligheden.

Med alle de byggefejl vi hører om, skal man ikke være noget geni for at regne ud at der kan spares mange penge. Her vil det ikke være noget større problem at grafikken ikke er super-livagtig, da en arkitekt jo i forvejen arbejder med vektorer.

Men ikke kun arkitekter kan drage nytte af denne teknologi. Alle der arbejder med CAD, (computer aided design.) vil kunne danne sig et indtryk af hvordan deres kreation vil tage sig ud

i virkeligheden. Dette uden at skulle bruge millioner på en prototype (Ferrari'er f.eks. vokser ikke på træerne).

Problemet er at branchen langsomt men sikkert udvander VR begrebet. Utrolig mange firmaer bruger betegnelsen VR i flæng, blot for at have et smart navn til deres produkter.

Han opfandt Virtual Reality

Her vil det måske være på sin plads at definere hvad VR står for efter min opfattelse. VR begrebet opstod rent faktisk ikke i

computerverdenen, men i litteraturen. Manden der efter manges mening opfandt VR, er William Gibson, forfatter til bl.a. Neuro-mancer. (Oversat til dansk og kan i øvrigt anbefales til interesserede).

Han havde intet særligt kendskab til computere. Alligevel havde han fantasi til at forestille sig en fremtid, hvor teknologien gjorde det muligt at koble mennesker og maskiner sammen til en enhed. I Gibson's univers, er et individ koblet til en VR maskine ikke generet af dårligt siddende handsker og hjelme, men bevæger sig uhindret i computerens alternative univers (Cyberspace).

Her vil jeg godt tage fat i ordet uhindret, som jeg mener er et kodeord når man snakker om VR.

Hvis man skal have et menneske til at tro at han/hun befinder sig i en alternativ virkelighed, må man nødvendigvis få personen til at glemme sin fysiske krops tilstedeværelse. Ser man på hvordan dette rent praktisk kan lade sig gøre, må det være noget med nul tryngdekraft og scannere der aflæser hjernebølger. Se nu begynder vi at snakke VR.

Computeren skulle ikke kun være i stand til at aflæse hjernens elektroniske impulser, den skulle også kunne sende impulser tilbage. På denne måde kunne computeren f.eks. få hjernen til at tro at den rose man lige plukkede, rent faktisk også duftede!

Det ville være muligt at føle smerte, varme, kulde, kilden,

o.s.v. Men ikke nok med det, man ville også kunne få personen til at føle glæde, smerte, lyst, you name it.

Vi mangler bare lige at få kortlagt hjernen ned til mindste detalje, at Motorola og Intel laver nogle lidt heftigere processorer og at programøren... programøren, uha han får sin sag for...

Spørgsmålene trænger sig på

Her trænger et spørgsmål sig på. Hvis det virkelig skulle lykkes at lave en VR maskine der bare var antydningen af realistisk, hvem skulle så stå for softwaren? Hvem ville vi med ro i sindet bette det hverv at rode rundt i vores hoveder? Personligt kan jeg ikke nævne nogen lige umiddelbart. Skulle et udvalg sætte normerne? Hvem skulle vælge udvalget? En folkeafstemning måske - det er jo meget oppe i tiden?

Begynder vi at være langt ude? Det synes jeg også. Ihvertfald kommer der nok til at gå et stykke tid før vi får en rigtig VR maskine at se i Professor Olsen's Bade-and.

Det jeg mener er at de computerspil og arcade-maskiner vi ser nu, intet har at gøre med VR. Derfor ville jeg ønske at folk ville lade være med at kalde en forfintet flysimulator for VR, "FOR DET ER DET IKKE!". Og det skal vi måske være glade for.

Jeg kan ikke lade være med tænke på, at det vi kommer nærmest VR i dette årtusinde, er når vi føler os rigtig opslugt af en god bog. Eller, når man i Kickoff efter en 5-0 sejr kan råbe "DU FIK TÆÆÆSK!" til sin kammerat der er 20 cm. højere end en selv.

Fællesnævneren for de to eksempler er indlevelsesevne og VR er vel, i sin mest ekstreme form, en delvis eller total erstatning for indlevelsesevne. Så kan vi jo spørge os selv om det er det, vi ønsker.

Ja, jeg ved godt at de frække numre bag i Ekstra bladet, får en helt ny dimension med VR. Men når det nu ikke kan lade sig gøre endnu, hvorfor så ikke slukke for computeren en gang imellem og gå ud for at spille mit favoritspil: Actual Reality, eller frit oversat, Livet.

Apropós er DIN side. Har du en mening du gerne vil uddybe har du chancen her på siden. Send dit indlæg ind til os på adressen:

*Det Nye COMputer,
St. Kongensgade 72,
1264 København K,
og mærk kuverten "Apropós". Indlæg over 7000 tegn accepteres ikke.*

Flyv med Luke Skywalker og resten af Oprørsalliancen, mod Imperiets frygtelige Dødsstjerne. Mød alle de kendte helte fra Stjernekrigen, inklusive Han Solo og de to robotter; R2-D2 og C-3PO.

X-WING er kun udviklet til IBM PC og kompatible computere, med minimum 286 processor, VGA grafik og harddisk. 386 eller 486 processor anbefales kraftigt.

X-WING

X-WING er lavet af Lucasfilm Games, med de samme teknikker der blev brugt i 'Battlehawks 1942', 'Battle over Britain' og 'Secret Weapons of the Luftwaffe'.



X-WING: årets første super-hit, fra Danmarks førende distributør af computerspil. Ring på tlf. 8680-2700 og hør hvor den nærmeste forhandler sælger X-WING til din IBM PC.

INTERACTIVE VISION

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg - Tlf. 8680-2700 - Fax: 8680-0692

POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)
1303536 BLADNR. 51569

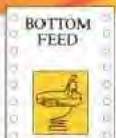
star

ComputerPrinteren

STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY J.

The new multi- talent LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundtødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintermarkedet i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler